Heroes of Might & Magic pelna wersja kultowej gry

Ponad 200 stron!

Najlepiej sprzedający się magazyn komputerowy w Polsce



INDEX: 334561 ISSN: 1426-2916

Numer 02/2001 (57) Luty 2001 Cena 18 zł 50 gr w tym VAT 7%

Settlers IV

pierwsze wrażenia

No One Lives Forever
Hitman: Codename 47
Giants: Citizen Kabuto
American McGee's: Alice

Intel Pentium 4
AMD Thunderbird
Reanimacja peceta







Strzez się!

HADCIAGA MROCZNE PŁEMIĘ...



Kiedy opanowałeś do perfekcji sztukę walki... Bogowie zmienili zasady.



W sprzedaży już w styczniu w rewelacyjnej niskiej cenie 99 złotych!















Najnowszych informacji szukaj w internecie:

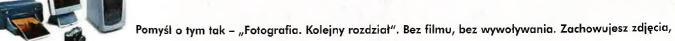
http://settlers.cdprojekt.com

www.bluebyte.com

© 1993-2000 Blue Byte Software, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Settlers IV i firma Blue Byte są zastrzeżonymi znakami Blue Byte Software, Inc Sklepy z grami polecene przez CD Projekt: Warszawa ul. indyjska 25s, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlewe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 679 80 90



Reszta jest nowa.



które chcesz, resztę usuwasz. Drukujesz w domu, bez komputera, nawet bez kabli. Albo wysytasz w szeroki świat, do przyjaciół,

wprost z twojego PC. Twórz je, dziel się nimi, przechowuj... Z uśmiechem.

Cyfrowe obrazy hp.

www.hp.com.pl informacja o sieci sprzedaży 0 801 607 607 (koszt połączenia 0.29 zł + VAT/min.)





VAT's up, doc?

Jurek: No i patrz, mamy już rok 2001, wiek XXI, trzecie milenium.

Zbyszek: A wszystkie rzeczy wokół takie same. Nic się nie zmieniło.

Jurek: Co bynajmniej nie oznacza, że nic się nie zmieni. Nawet wprost przeciwnie. Myślę, że bardzo dużo się zmieni.

Zbyszek: Mówisz o świecie, kulturze, sztuce, nauce, grach?

Jurek: Nie, nie, to pozostawmy futurologom. (Futurolog to taki facet, który wprawdzie nie wie, kiedy wróci do domu z balangi albo co żona upichci mu na kolację, ale bardzo szczegóło-wo rozwodzi się nad tym, jak będzie wyglądał świat za np. 100 lat). Ja

może będę patrzył bliżej własnego nosa. Mówmy raczej o nas, o naszym piśmie.

Zbyszek: Zatem jedna rzecz już się zmieniła. Skoro trzymasz to pismo w rękach, to już wiesz jaka. Tak jest - cena.

Jurek: Mówiąc szczerze, nie cierpię tych dorocznych tłumaczeń: "czemu CDA drożeje". Po pierwsze muszę się tłumaczyć, że zysków z podwyżki ceny nie przeznaczylem na nową willę (sporo czytelników nie zauważa tego faktu, że ja tu tylko pracuję, a nie jestem właścicielem). Swoją drogą nikt inny w redakcji też ich na willę nie wziąt. Po drugie i tak część czytelników nie stucha, tylko bluźni wniebogłosy na tych złodziei, którzy znów chcą ich okraść z kolejnych złotówek.

Zbyszek: A prawda jest taka, że skoro złotówka traci na wartości, a pismo swoją wartość umacnia, to cena musi wzrosnąć.

Jurek: To bym jeszcze strawił. Ale w tym roku znów powraca lord Darth VATer, Mroczny Rycerz Fiskusa. Jakiś czas temu dowalono nam (pismom) VAT za CeDeki. Ironizowałem wtedy, że następnym razem dojdzie podatek od dużych liter albo wielkości logo (dlatego na wszelki wypadek w niektórych miesiącach logo było mniejsze). Ale mylitem się - panowie z Ministerstwa Finansów nie muszą wymyślać tłumaczeń. Po prostu bez ostrzeżenia dowalili kolejne 7% na caty magazyn.

Zbyszek: Jest to podatek od czytania. Widać nasz rząd uważa, że czytanie jest luksusem, a czytelnicy to bogacze. Więc trzepnąl ich po kieszeni. Może też wychodzi z założenia, że czytelnictwo nie jest działaniem, które należy popierać - ba, które należy zwalczać? Licho wie. W każdym razie - podatek jest wprowadzony. Płać lub płacz, czytelniku.

Jurek: Nie byłem dobry z matematyki, ale przeprowadzę tutaj maty pokaz. Cena CDA wynosiła dotąd 16,99 zł. Powiedzmy 17 zł dla równego rachunku. Roczna inflacja wynosiła 10% (no, prawie, ale też zaokrąglimy). Co to oznaczo? Ano to, że CDA z lutego 2001 powinno kosztować 17 +10% = 18,70 zł - w porównaniu z CDA z lutego roku 2000. Do tych 18,70 dolóźmy teraz 7% VAT, co da (w lekkim zaokrągleniu) cenę... DWUDZIESTU złotych. Tyle POWINNO kosztować CDA. A ile kosztuje? Ano mniej. Kto doptaca różnicę, bo w przyrodzie nic nie ma za darmo? Część wydawnictwo, kosztem zysku na numerze, część reklamodawcy (niech mi teraz ktoś powie, że reklamy w CDA nic nie dają). Czy nadal uważacie, że "ci złodzieje zrobili bandycką podwyżkę"?

Zbyszek: Dodajmy przy tym, że cena CDA od KILKU LAT rośnie PONIŻEJ wzrostu inflacji. Robimy wszystko, by w Waszych kieszeniach zostało coś więcej niż podszewka spodni. Ale pewnych rzeczy po prostu przeskoczyć się nie da. MOŻNA NATOMIAST KUPOWAĆ CDA DUŻO TANIEJ. POCZYTAJCIE INFORMACJE O PRENUMERACIE. JEST ONA SKUTECZNĄ PRONIA PRZECIW WSZELYMA PODWAŻYCOM. BRONIA PRZECIW WSZELKIM PODWYZKOM

Jurek: OK. Temat podwyżki – mam nadzieję – mamy z głowy. Mam też nadzieję, że przez najbliższy rok (a może i dłużej) do tego tematu wracać nie będziemy. Pomówny może o troszkę weselszych sprawach.

Zbyszek: Na przykład pełnych wersjach gier w CDA:)

Jurek: Naturalnie nie chcemy i nie możemy zdradzić Wam, co przyszykowaliśmy na najbliższe miesiące.

Zbyszek: Ale możemy obiecać, że niejeden raz przetrzecie oczy ze zdumienia, patrząc na to, co napisaliśmy na okładce. I to nie będzie sen, halucynacja czy trik reklamowy. To będzie CDA. Szczęki Wam opadną. CD-Action jest może i troszkę droższe - ale za to dużo lepsze. Sami wkrótce zobaczycie.

Jurek: Naturalnie określenie "lepsze CDA" nie oznacza TYLKO jakości pełnych wersji gier. Myślę, że dotyczyć to będzie także wyglądu, zawartości, klimatu - no, CDA jako całości. Bo stale zamierzamy iść do przodu, nie popadając w samozadowolenie czy konsumowanie tzw. "owoców zwycięstwa". Bo kto nie idzie naprzód, ten się cofa. I nie czajmy się: ten rok będzie ciężki dla branży jako całości. Nie trzeba być prorokiem, by dostrzec, że skoro ceny rosną, czytelnicy ubożeją, a konkurencji przybywa - to ktoś musi upaść, by żyć mógł kłoś. Zapowiada się ostra walka (byle fair - ależ optymisto/ naiwniak ze mnie...). Ale może to i dobrze, bo wolę "close combat" od podchodów w stylu Thief.

Zbyszek: W każdym razie – nawet jeśli dojdzie do takowych starć – CDA zamierza walczyć fair i nie kopać nikogo po kostkach. Traktujcie to jako oficjalną deklarację dobrej woli

Jurek: A na koniec radzę przyjrzeć się zawartości tego CDA. Nie wiem, jak to się stało - ale stało się tak, że numer wygląda niemal jak składanka w stylu "the best games". Praktycznie każda - no niemal - z recenzowanych w tym numerze gier mogłaby być "tematem numeru" i śmiało kandydować do tytułu "gry roku". (Falt, że niektóre z nich mogłyby się znaleźć w kategorii "największe rozczarowanie" - ale to już są właśnie uroki tej branży, że czasem tytuł - ba TYTUŁ! - w "praniu" okazuje się "papierowym tygrysem", a mało znana gra kosi wszystko, co ma na drodze.)



Zbyszek: Tak kiedyś było z CDA. Niepozorne u początków swego istnienia, male pismo "z prowincji"... To już jednak dawne dzieje, a mieliśmy dzisiaj bardziej spoglądać w przyszłość. Wkraczajmy więc dumnie w nową erę, z podniesionym czołem i wypiętą klatą. Razem.

A teraz już zapraszamy do lektury

Zbigniew Bański

Jerzy Poprawa







Numer 57 Luty 2001

REDAKCIA

51-670 Wroclaw, ul. Dembowskiego 57/61 centrala tel. (0 71) 3452145

edaktor Naczelny Zbigniew Bański

whicy Lukasz Bonczol, Pawel Omelko, i Patryk Sawiccy, Przemysław Ostrowski Byskal, Andrzej Tunkiel, Krzysztof Goni

lmiczny Jacek Sawicki

DTP Jacek Sawicki, Grzegorz Jaszczyszyn, Beata Haratym, Janusz Oziom, Jakub Siepkowski

Silver Shark sp. z o.u. 53-602 Wroclaw, ul. Ięczowa 25, tel. /fax (0 71) 3412083

Obeling Klient Icl. (0 71) 3412083 Artur Kolasa, tel. (0 71) 3437071 w. 338

Kektama Jacek Bzdun tel. (071) 3421841 w.104 tel. komórkowy (0) 502 206383 e-mail: reklama@futurenetwork.

Kamil Linder (el. (071) 3421841 w.121 tel. komérkovy (0) 603 873963 e-mail: klinder@futurenetwork.com.pl

Rafal Gromnicki tel. komórkowy (0) 502979002 e-mail: g.rafal@ futurenetwork.com.pi

Warszascie Waldemar Poturniak tel./fax (022) 6522637 e-mail: waldek@ futurenetwork.com.pl Biuro pracuje na komputerze DELL.

Public Relations, Promocja Joanna Korwin-Kijuć tel. (971) 3452138 w 204 ork.com of

ouk Poligrafia S.A. Kielce

SILVER SHARK SP, Z O.O. JEST CZĘŚCIĄ

THE FUTURE NETWORK PLC.

naky, oceacec v sapokajaniu potrzeb nacyjnych ludzi, których lączy pasja. Naszym celem jes kajanie iej pasji poprzez tworzenie czasopism i internetowych oferujących ajwyszczą jakość, godną informację, różnorodne sposoby zaoszczędzanie i i pieniędzy oraz dających przyjemność z ogłądznia i nia. Iz prosta strategia pomogla stworzyć jedna z vybriej rozwijających się na świecie firm wydawniczych sięmy już wiecej niż 125 czasopism, ponad 45 kwowanych czasopismom stron internetowych i osiem jalistycznych serwisów www.

Chairman Chris Anderson Chief Executive Greg Ingham Finance Director 1an Linkins Tel +44 1225 442244 101 + 44 122 442244 www.thefuturenetwork.plc.uk Bath London Milan Munich New York Paris Rotterdam San Francisco Wrocław

wydaniu CD-Action znajdują się teksty oraz ilustracje iecznikow PC Format, PC Answers i PC Guide, enione tzasopisma należą do Future Network Ple, UK Wszelkie prawa zastrzeżone. aly zwarzie w czasopismie nie mogą być w catoric lub way kadwarze forkonitowanie zeropolywanie.







Zawartość CD

Tawarte	séé (OVER	CD

W produkcji

Battle Realms	22
Desperados: Wanted Dead Or Alive	20
Iron Dignity	28
Jekyll & Hyde	18
Pizza Connection	12
Return To Castle Wolfenstein	26
Seraphim	34
Worms World Party	14
182	

🏲 Za 5 dwunasta

Settlers IV	38
Simon Sorcerer 3D	36

RECENZJE

	Age of Wonder PL	5
	Airfix Dogfighter	
	American McGee's: Alice	
	B-17 The Mighty Eighth	6
	BWP#2: Coffin Rock	
	Counter Strike 1.0	9
	Deep Fighter	7
	Delta Force: Land Warrior	5
	Giants: Citizen Kabuto	IO
	Gift	4
	G-Tok	5
	Gunman Chronicles	4
	Hitman: Codename 47	8
	Hogs of War	7
	Insane	6
	Microsoft Combat Flight Simulator II	7
	No One Lives Forever	9
	SWAT 2 Elite Version	7
	Tomb Raider: Chronicles	
	Wartorn	8
	Zloto i chwała. Droga do El Dorado	10
	- Świnka	
-		_

nraal		ı
111 (41)	(1)************************************	•

Suffer

Najdłuższa	Podróż	П
,		

Nie tylko gramy

E-ziny o gra	сի	Ш
Kalejdoskop		ш
Kurs C++		120
		124
Radar Odigo		ш
Usenet od A	do Z	114

Multimedia

Edurom: Geografia i Biologia	142
Judo - od kadeta do mistrza	146
Smurfs in Trouble at the Carnival	147
Sokrates	144

Poradnik

	20 porad - Excel	165
	20 porad - Outlook Express	164
×.	Mistrz Amapi cz.3	
	Narzędzia Windows	151

treści

McGee's: Alice

Psychodeliczna i dość brutalna "ekranizacja" książki "Alicja w Krainie Czarów". Wbrew pozorom książka nie jest dla dzieci. Gra w sumie też, Ten klimat...

No One **Lives Forever**





Tym razem coś dla fanów gier FPP. Nie dość, że shooter sam w sobie bardzo dobry, to jeszcze jest seksowna bohaterka i aluzje do Jamesa Bonda (tudzież Austina Powersa - Agenta Specjalnej Troski).

Citizen Kabuto

104



Jeśli chcesz NAPRAWDĘ cieszyć oczy wdziękami syren i pobawić się w zwalczanie godzillopodobnego potwora - musisz mięć też NAPRAWDĘ mocny komputer. I do tego duże poczucie humoru oraz pociąg do gier będących swoistym koktajlem wielu gatunków...

Str. 2 CD-Projekt, Str. 3 HP, Str. 11 CD-Projekt, Str. 15 CD-Projekt, Str. 16 Wirtualny Świat, Str. 17 Wirtualny Świat, Str. 19 CD-Projekt, Str. 21 CD-Projekt, Str. 21 CD-Projekt, Str. 20 CD-Projekt, Str. 2 Str.23 Timsoft, Str.25 Tomsoft, Str.30 Coda, Str.31 Coda, Str.33 Coda, Str.37 TopWare, Str.45 LK Avalon, Str.43 IM Group, Str.47 IM Group, Str.59 Play It, Str.85 Kawaii, Str.71 CD-Projekt, Str.77 Play It, Str.87 Play It, Str.87 CD-Projekt, Str.91 CD-Projekt, Str.70 Cool Games, Str.101 Cool Games, Str. 109 Action Plus, Str. 112, Net, Str. 113, Net, Str. 122 PC Format, Str. 123 PC Format, Str. 127 Edgard, Str. 133 Action, Str. 135 Impresja, Str. 141 Auto Dziś i Jutro, Str. 142 LK Avalon, Str. 145 Lansyn Aroma, Str. 149 Vivid, Str. 153 AB, Str. 165 PC Serwis, Str. 159 Lanser, Str. 163 Lanser, Str. 169 Creative, Str.175 Tornado, Str.179 Tornado, Str.187 Cezar, Str.200 Exe, Str.201 Exe, Str.203 CD-Projekt, Str.204 Young Digital Poland

Reanimacia peceta Szybkie porady .

Sprzet

it SA6R	190
it VP6	
ID Thunderbird I,I	
stlewood Orb 2.2	
eaive SoundBlaster PCI 512	189
eative D.A.P. Jukebox	182
eative Desktop Theater 3500	
T DVDR 12x	191
stalowanie dżojstika	
)A	170
mery Philips	180
adtek GeForce2 MX DualHead	
gitech iFeel Mouse	187
gitech Wingman Force 3D	178
gitech Xtrusio	189
trox g450	188
nitory Relisys	185
ntium 4	
oskie ekrany	173
maScan Colorado 2400u	
utnik Sony	183
ry komputer	168

156

Inne Inne

Action Reaction	
FPP Zone	
Gamewalker	
Klub CDA	192
Konkurs	175
Na Luzie	II8
Okładki na CD	
Pomocna Dioń	131
Prenumerata CDA	
Przemyślenia	
Scena komputerowa	116
Sobowtóry	10
Star Wars	138
Tipsy	202
Wywiad: Smuggler	

INDEKS GIER

Age of Wonder PL	56
Airfix Dogfighter	82
American McGee's: Alice	68
B-17 The Mighty Eighth	60
Battle Realms	22
BWP#2: Coffin Rock	46
Counter Strike 1.0	92
Deep Fighter	74
Delta Force: Land Warrior	52
Desperados: Wanted Dead Or Alive	20
Giants: Citizen Kabuto	104
Gift	44
G-Tok	58
Gunman Chronicles	48
Hitman: Codename 47	84
Hogs of War	76
Insane	64
Iron Dignity	28
Jekyll & Hyde	18
Microsoft Combat Flight Simulator II	72
Najdłuższa Podróż	110
No One Lives Forever	96
Pizza Connection	12
Return To Castle Wolfenstein	26
Seraphim	34
Settlers IV	38
Simon Sorcerer 3D	36
SWAT 2 Elite Version	78
Tomb Raider: Chronicles	88
Unreal	109
Wartorn	80
Morms Morld Party	14

Złoto i chwała. Droga do El Dorado

102

Magic Music Maker 2.0

Earth 2140 PL SE

- extra samochodówka! Shogo: MAD

piłka nożna (symulacja)

- samolotowa ścigalka

- rozbudowana gra akcji w 3D (multishooter)

- akcja w 3D [FPP/TPP] + symulacja lotu

- sequel GIGAHITU RPG [też gigahit :)]

- zabawna platformówka w 3D

- symulator jazdy samochodem

- symulator lotu myśliwców

Int. Rally Championship

Heroes of Might & Magic - 02/01

Spis dotyczy TYLKO wersji całokompaktowych oprócz tego od 12/97 zamieściliśmy wiele innych

elnych wersji gier, niezajmujących calego CD (np. Franko, Kajko i Kokosz, BattleCruiser AD3000,

Pacific Islands, Caesar na CD 9/99, TR2: Golder

Mask w 10/99, GTA 1961 i SP2WW2 w 11/99,

kultowa turowa strategia fantasy

Motorhead

- znana gra FPP

Plane Crazy

Incoming

G-Police

Fallout 2

MAX 2

MIG Alley

Croc: Legends...

Ultim@te Race Pro

- rozbudowany RTS

Big Race USA

samochodówka

Total Annihilation

znakomity RTS

Actua Soccer 3

- program do tworzenia muzyki

- doskonaly RTS (po polsku!)

- 11/99

- 12/99

- 01/00

02/00

03/00

- 04/00

05/00

06/00

- 07/00

- 08/00

- 09/00

-10/00

- 11/00

- 12/00

-12/00

- 01/01

Przypominamy, że:

- gra/program w pelnej wersji;

- gra wykorzystuje akceleratory grafiki, ale działa i bez nich;



Dodatkowe informacje o danym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się - zwy kle - w katalogu z danym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc. info itp.). Podawana przez nas na lamach CDA klawiszologia to zwykle taka ściąga-minimum, która umożliwia granie, ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości

Uwaga 1. ponieważ niektóre z dem automatycznie rozpakowują się do dysku C:, w katalog Temp wskazane jest mieć tam jak najwięcej wolnego miejsca (w tym numerze 150 MB zalecane jako roz-sądne minimum). W innym przypadku demo może się nie rozpakować lub rozpakować niepopraw-

Uwaga 2. nie przejmujcie się *zbytnio* podawanymi wymaganiami sprzętowymi dem - po prostu próbujcie je instalować. Często okazuje się, że gra działa na dużo słabszym sprzęcie niż teoretycznie

Uwaga 3: jeśli menu nr 2 nie będzie chciało działać, wywalając komunikat, że brak pliku Msvbvm50.dll - bez paniki. Zajrzyjcie do katalogu (na CD) CDA_menu. Tam jest ten plik. Skopiujcie go do Windows/ System i jeszcze raz uruchomcje menu (ew. restart kompa nie zaszkodzi). Pomoże

Uwana 4: muzyke na CD - Mist above the sea - skomponował Michai "MiWi" Wilczyński

Heroes of Might & Magic

New World Computing

Wymagania minimalne: 486DX2/66, 16 MB RAM, Win95, CDx4 Wymagania sugerowane: P 166, 32 MB, Win9x Rodzai: strategia turowa, realia fasiasy Akcelerator: nie trzeba Multiplayer: tak

Gre te bez sekundy wahania określam mianem "kultowa". I chyba nikt nie bedzie tu zgłaszał zastrzeżeń. Co więcej, tytuł ten znany jest także fanom innych rodzajów gier, nie tylko tym, którzy fascynują się głównie/ wyłącznie strategiami. A to też o czymś świadczy. Zaś fakt, że HoMM 3 dostało ocene 10/10 (jako jedyna turowa strategia w historii CDA), co było jednocześnie wyrazem uznania dla całego cyklu - jest chyba wystarczająco wymowny?

W każdym razie HoM&M jest strategią turową, osadzoną w świecie fantasy. Zatem mamy magów, rycerzy, magię i najróżniejsze stwory (elfy, krasnoludy), rozmaite potwory itd. No i misję do wykonania. Możemy zagrać w kampanię, możemy w misje solowe. Ale najpiękniej gra się w kilka osób w trybie multiplayer.

W przeciwieństwie do typowych strategii w Herosach musimy dbać o swe zaplecze, zajmując odpowiednie tereny, zbierając surowce i daniny, jak też rozbudowując kolejne zamki. Tam bowiem produkujemy swe wojska. A im więcej budowli mamy i im bardziej je upgrade'ujemy, tym mamy lepsze i silniejsze jednostki. Tych zaś jest tak wiele, że aż szkoda miejsca na ich wyliczanie - od jakichś nędznawych orków po smoki i feniksy. To nie koniec. Dysponujemy też bohaterami pochodzącymi z kilku różnych ras. (A każda rasa ma swoje preferencje odnośnie wojska).

Co wiecej każdy z bohaterów wyposażony jest w specjalna statystyke z parametrami. W miare kolejnych starć rośnie jego doświadczenie bitewne, jest w stanie uży-





Kolekcja CDA nr 32

wych (a tak, walka czarami to fantastyczna sprawa; niekiedy wła-

ściwie użyty czar sprawia, że wygrywają ci, którzy teoretycznie nie mieli szans). Bohaterów możemy mieć całe mnóstwo - naturalnie, gdy będzie nas na nich stać...

Walka to esencja tej gry. Ma ona miejsce na specjalnej planszy, będącej jakby powiekszeniem pola, na którym spotkały się wrogie oddziały. Tu też bedzie można się popisać zdolnością dowodzenia, gdyż umiejętne wykorzystanie uksztattowania terenu, czarów i specyficznych zdolności naszych jednostek może niejednokrotnie pokazać, że to inteligencia wygrywa z siła.

O grafice i dźwieku Herosów nie będę wiele pisał. Choć od czasu premiery gry minęło dobrych kilka lat, to jej oprawa audiowizualna nie wy-

kazuje specjalnych objawów zmurszenia. Zgoda, że obecnie mamy gry wygladajace LEPIEJ. Ale to nie zmienia faktu, że HoM&M ciągle wygląda ŁAD-

A o grywalności nawet nie wspomnę - bo i tak wiecie, że jest gigantyczna.

Czytelniku! Jeśli nawet twierdzisz, że turowe strategie są do niczego, że ich nie lubisz, że to nie dla ciebie, że za trudne itp. - daj szansę tej grze. I nie patrz też, że "eee, cienkie wymagania sprzętowe, więc i gra cienka". Spróbuj przejść choć jeden scenariusz. A zobaczysz, że nie miałeś racji. Pokochasz Hero-

sów. No ale cóż w tym dziwnego? Przecież - mówiłem to na poczatku - jest to kultowa gra..



Polska instrukcia w nainowszym **Action Plusie!**

(OLEKCJA CDA:

Oto lista pełnych gier/programów (*), które ukazaty się dotąd na łamach CDA

Timeshock	- 07/98
- pinball	
FA/18 Hornet 3.0	- 08/98
- symulator lotu	
Eastern Front	- 09/98
- turowa strategia	

Flying Corps - symulator lotu (I wojna) - 11/98 Alone in the Dark 3

- przygodówka w 3D -12/98GT Racing'97 symulator jazdy - 01/99 Prisoner of Ice - przygodówka (horror)

Motor Mash -02/99zręcznościówka + samochody

- 03/99 **FX Fighter Turbo** karate -04/99Spec Ops

- komandosi w 3D; akcja i nie tylko - 04/99 **Prost GP**

- Formula 1 - 05/99 **Dark Colony**

- RTS w realiach s.f. -06/99Stonekeep - RPG (klasyka)

- 07/99 Wacki - przygodówka po polsku

- 08/99 **Die Hard Trilogy** - akcja, strzelanie, jeżdżenie

- 09/99 **Fallout** - GIGAhit w kategorii RPG

- 10/99

EarthSiege 2 - symulacja Mechów

Project IGI (Eidos Interactive)

Wymagania sprzętowe: PH 300, 64 MB, Win9x, akcelerator

Coś w klimatach Soldier of Fortune komandos w bazie wroga. Fakt, że nie wystarczy tylko strzelać... Ale mimo wszystko to gra akcji, efektowna wizualnie. Klawiszologie macie w odpowiednim menu, wiec pisać o niej nie

bede. Demo zajmuje ok. 78 MB.



Sacrifice

(Interplay)

Wymagania sprzętowe: Pentium II 300, AMD K62 550, K63 450; Win 95/98/00, 64 MB RAM, DirectX, dopalacz min. 8 MB RAM.

Wspaniała wizualnie strzelanina w TPP w realiach fantasy, bardzo pieknie skrzyżowana ze... strategia (RTS). Serio. Połączenie dość dziwne w sumie, ale pięknie się sprawdza. Przekonajcie się zresztą





sami. A o Sacrifice pisaliśmy - dużo - ze dwa numery wstecz. Demo zajmuje 102 MB, wstępnie rozpakowuje się do TEMP-a (warto tam mieć 150 MB wolnego jako minimum). Mamy dostep do 3 misji treningowych i kampanii (zapewne okrojona ale nie sprawdziłem jak bardzo). Fajna muzykał Warto poczytać dokumentację.





Wymagania sprzętowe: P200, 32 MB, Win9x, akce-

Tja, jak już komuś deskorolka nie wystarcza, to może pokręcić akrobacje na rowerku BMX. Jak dla mnie, brak tu troszkę dynamizmu, ale zabawa jest niezta. Szczegółowe opisy trików, akrobacji itd. - w dokumentacji. Demo po rozpakowaniu zajmuje 50 MB.



(Bungie Software)

[J] - formacja "klin"

Oni

Wymagania sprzętowe: P266, 64 MB RAM, DirectX, dopalacz z Open GL (*)

Hm, to w sumie gra akcji - sporo bijatyki, dużo strzelania w TPP, a jednocześnie nieco taki mangowo-anime klimat - ale bliższy Shogo niż Czarodziejkom z Księżyca :). Akcja osadzona jest w przyszłości. Demo rozpakowuje się dość długo do TEMP-a, gdzie potrzebuje jakieś 150 MB. Samo zajmuje ok. 102 MB. W sumie, muszę powiedzieć, niezlę, niezlę... Ma swój klimat, troszkę konsolowy, ale... powiedzmy, coś w rodzaju Metal Gear Solid... z dużymi oczyma :)))

Uwaga: demo dość grymaśne, a jak nie masz OpenGL, to lepiej

(*) - wymagania w przybliżeniu, brak informacji ze strony autorów dema. :(

(Electronic Arts)



Wymanania suzzetowe: PH 400. 64 MB, Win95, dopalacz (16 MB) Donald v

Psychodeliczna i dość okrutna gra na motywach

"Alicii w Krainie Czarów". Ale nie polecam dzieciom ani troche :). Demo zajmuje jakieś 86 MB, ale najpierw należy je rozpakować we wskazane miejsce co trwa długo i zajmuje też blisko 90 MB miejsca. Wysoce wskazane jest poczytanie dokumentacji dema, gdyż opisana poniżej klawiszologia jest mocno okrojona.

Klawiszologia:

- atak (primary)

- atak (secondary) [W/S1 - poruszanie się

[A/D] strafing

[spacja] - skoki, pływanie

 wspinanie się, nurkowanie - użyj czegoś, otwórz drzwi itd.

- pomoc (nie zdziw się jaka :)).

Tomb Raider: Chronicles

(Eidos Interactive)

Wymagania sprzętowe: P200 MMX, 32 MB RAM, wskazany akce-



Pencil Whipped ver. 2.0



Wymagania: P233, Win 9x, akcelerator, Direct X

Chyba najbardziej "pokręcona" gra FPP, jaka widziałem. I nie dlatego, że jej engine jest rewelacyjny... Zresztą popatrzcie na obrazek i sami oceńcie. W każdym razie autor do stworzenia grafiki używał wyłacznie ołówka i kartki :). Serio. Fanowie FPP powinni zagrać :))). Całość zawiera sie w 13 MR



Klawiszologia:

[kursorv] - sterowanie [Enter] - podnoszenie rzeczy z podłogi - rzut/strzał

LMB] [Num 1/Num 3]

[Num 01

 $[\langle i \rangle]$

- widzisz menu - pokazuje/chowa inventory przeglad zawartości inventory wywalenie przedmiotu z inventory (i uży-

wanie "health")

- strafing

- skok

Num x

- klawisz x na klawiaturze numerycznej

Uwaga: posiadacze dopałek z 4 MB RAM mogą grać w nie więcei niż 640 x 480.

Super Huey 3D

(Cosmi)

Wymagania sprzetowe: P266, 32 MB, Win 9x, DirectX, wskazany akcelerator

Strzelanka udająca, że jej blisko do symulacji :). Posiadaczom C-64 oczka zwilgotnieją, ale i inni będą

sie dobrze bawić. Demo zaimuje 28 MB. Pelna instrukcja w formacie PDF w katalogu z demem (odczyt za pomoca Acrobat

Klawiszologia:

spacial [kursory] Ctrl1

- ognia! sterowanie

[M]

 przyspieszanie - wybór broni - włącza/wyłącza kamerę zamontowaną w..

rakiecie kamery - widok z kabiny

- mgła on/off - niebo on/off

Blobby Volley v1.0

Wymagania sprzętowe: P120 MHz, 16 MB RAM, DirectX

Wyobraźcie sobie dwie (lub więcej) istoty przypominające gruszki z galarety (!) grające w siatkówkę... I to będzie to :). Calv 1 MB na HDD.

SpaceHaste



(Church of Electronic Entertainment)

Wymanania sorzetowe: P268 MMX, 64 MB RAM, Win 9x/00/NT, Vandon 2 lub lana z Direct30

Hmmm... pamietacie Motorhead? Wyścigi futurystycznych samochodów w futurystycznym otoczeniu? No to macie tu coś podobnego. Naturalnie to 100% czyste arcade, a nie żadna symulacja. Ale daje czadu. Demo zajmuje 16

Klawiszologia:

[kursory] [kursor Up + Shift] [spacja]

- wiadomo - gazu

- dopalacz - aktywizacja znajdžki

[F1/F2]

- wsteczny bieg - kamery - pauza



Dirt Track Racing Australia

(Ratbag, Pty Ltd.)

Wymagania sprzętowe: P166, 32 MB RAM. DirectX. wskazany akcelerator

Niezła samochodówka. W demie jest sporo możliwości nabywania wozu. podkręcania go itp., itd. A i trybów jazdy też jest kilka. Co więcej, nawet w trybie software qierka chodzi szybko i wygląda nieźle. Całość zajmuje ok. 50 MB.

Kławiszologia:

[kursory] - sterowanie spacial

- zmiana kamer zmiana biegów [F3] [F4] - info o wyścigu

- widok wstecz

Cliff Harris

Wymagania sorzetowe: dowolny PC

Ot, koleiny klon Asteroids (kursory + spacja), wiec jak ktoś lubi i odżałuje te 2 MB na HDD...

State Of War

(Cyphon Studios)

Wymagania: P200, 32 MB, DirectX, Win 9x/00/ME

RTS z akcją osadzoną w przyszłości, na powierzchni obcej planety. Demo zajmuje 46 MB, oferujac tutorial i misje bojowa. Radze poczytać dokumen-

Klawiszologia:

[kursory] [NumEnter]

- scrolling mapy - skok do wybrane-

[spacja]

go oddziału skok do kwatery głównej skok do jednostki

[Tab] [Ctrl]

pod obstrzałem atak wvbrana jednostka - dołącza oddział

[Shift] [Shift] + [F5]

F12

do grupy - quicksave quickload

Virtual Stratton

00/ME, bardzo wskazany depalacz

czas wlecze.

Bugatron

wskazany dopałacz z D3D

ba 6 MB.

Nie będę

pisat nic o

klawiszolo-

gii, by nie

obrażać

waszei in-

teligencji:).

(Slingshot Game Technology, Inc.)

Wymagania sprzetowe: P2 300, 64 MB RAM, Win 9x/

Skoro próbowateś już i deskorolki,

BMX-a - pora na snowboarding! Cal-

kiem przyjemne, nie powiem... Zajmuje

około 14 MB na HDD, ale wcześniej roz-

pakowuje sie do TEMP-a. Gre można

wprawdzie uruchomić bez dopalacza,

ale goraco ODBADZAM, wygląda kosz-

marnie i jeszcze koszmarniej się wów-

Uwaga: gra po uruchomieniu doooogry-

yyywa sie dłuuuugoooo. Cierpliwości!

Wymagania sprzętowe: P300, 16 MB, Win 9x/00,

Dość klasyczna kosmiczna strzelanka,

wzorowana na dawnych hitach automa-

towych - masz statek, z góry spływają

wrogowie, ognia! Na to wszystko trze-

- nauza - klawiszologia - pa, pa..

Motocross Mania

(Take 2 Interactive)

Wymagania sprzętowe: PH 266, 64 MB. Win95, akcelerator

Ci szalejący motocykliści na swym wspaniatym sprzęcie, w konwencji freestyle:).

Całość - 74 MB. Radzę poczytać dokumentację, jest tam sporo ciekawych

rzeczy. W sumie coś dla kaskaderów i kandydatów na dawców narządów:).

Klawiszologia

[R+Shift] gaz - hamulec [R+Ctrl] [kursory] wiadomo [Alt] [PgUp] - wybicie sie do skoku (?) - rozstajemy się z maszyna - ewolucie (?) Num 5/4/6/8/21 - kamery 1+/-1 - zoom

wszystko dzieje się wooolno - kamery

Colin McRae Rally 2.0

(Codemasters)

iF5-F81

Wymagania sprzętowe: P233, 32 MB, Win95, wskazany akcelerator

No co ja będę mówił - i tak fani samochodówek sikają po nogach:). To tak, jakbym Ełdowi zaczał tłumaczyć, co to jest FIFA 2000 :)). Krótko mówiac: doskonała samochodówka! I tyle. W demie możesz poieździć Fordem Focusem w trybie

aracade i rally w Anglii, Australii i Szwecji (a w arcade jeszcze we Włoszech). Zajmuje po instalacji jakieś 31 MB.

UWAGA: Jeśli przy rozpakowywaniu dema wywali ci jakiś komunikat o błedzie - bez paniki, Kliknii "zignorui". Demo i tak sie uruchomi.

Klawiszologia:

[kursorv]

spacial

- wiadomo

- hamulec reczny zmiana biegów lusterko wsteczne - zmiana kamer w replay

kamery



INDEKS DEM

0 300

American McGee's Alice Blobby Volley v1.0 Colin McRae Rally 2.0 Dave Mirra Freestyle BMX Dirt Track Racing Australia Grouch Motocross Mania

Pencil Whipped ver. 2.0 Project IGI Saucer Attack! SpaceHaste State Of War Super Huev 3D Tomb Raider: Chronicles

Virtual Stratton

Grouch

(Codemasters)

Wymagania sprzetowe: P266, 32 MB RAM, DirectX, wskazany donalacz (*)

Hmm... jakby skrzyżować Conana Barbarzyńce w wersii Disneva :) z klimatem Asterixa i wszystko ubrać w grafikę 3D, to byłoby coś w rodzaju tego dema. Mieśniak z mieczem w podziemiach - reszta jest jasna. No, może nie do końca, bo demo jest po... hiszpańsku. Ale tu za wiele myśleć nie trzeba :). Poinformuje ieno, że demo najpierw się rozpakowuje (ponad 100 MB na HDD), a potem trzeba je zajnstalować - 107 MB. Klawiszologie macie w menu - po hiszpańsku :) wiec w wielkim skrócie: klawisze IW/A/ S/D] to poruszanie się, myszka służy do ustawienia kamery. Demo się dość długo rozpakowuje. Teoretycznie można je odpalić bez akceleratora (RGB Emulation w menu), ale w praktyce odradzam, gdyż strasznie żabkuje na C366 ze 128 MB No, chyba że macie coś mocniejszego! (*) - w przybliżeniu. Autorzy nie raczyli podać żadnych danych o demie...

PROGRAMY

• Tweak Ul 1.33 - jeden z najlepszych programów produkcji Microsoftu. Pozwala ustawić bardzo wiele ukrytych parametrów systemowych. UWA-GA: Po rozpakowaniu programu wchodzisz do Explorera i na ikonie tweakui.inf daiesz prawy guzik myszki - tam wtedy jest opcja "zajnstaluj Użyj jej. Jak to zrobisz, to w efekcie w panelu sterowania jest dodatkowa ikonka tweakui. Gdybyś mlał problemy z instalką - poczytaj helpa w katal-

• PowerPro 2.8 - narzędzie dla prawdziwych profesjonalistów. Można z jego pomocą ustawić takie opcje systemu, że będzie działał dokładnie tak

•X-Setup 5.7 - kolejna aplikacja do ustawiania ukrytych opcji Windows. Posiada interfejs Eksploratora i możliwość instalowania modułów

· Windows Media Player 7 - bardzo fajny wielo

• DirectX 8.0 - najnowsza wersja programu, dzięki któremu działają wam programy i demą. Zajnstalui, ieśli ieszcze nie masz tei wersii.

• WinAmp 2.71 - najnowsza wersja darmowego

EXTRAS

• Bonus 1 - tradycyjnie sporo różnych ciekawostek: ikony, tapety, screen savery, śmieszne i pożyteczne programy, polskie ziny komputerowe itd., itp. Dla każdego coś milego •Bonus 2 - tipsy, trainery, dodatkowe levele do

różnych gier, małe, ale fajne gierki itd. • Strategic Area - kącik fanów RPG. • Tawerna RPG - kącik fanów RPG.

• FPP Zone - kącik fanów gier FPP. • Sport Center - kącik fanów gier sportowych

• SpeedZone - lubisz 4 kółka i gry samochodowe? Zairzvi

• Framzeta #4 - ponieważ nie ma na razie nowe "Esensji", archiwalna Framzetta - mag poświęco-

ny s.f. Warto poczytać.

- Action Mag - też warto poczytać. Nieformalne przedłużenie AR i CDA. Sporo fajnych i często kontrowersyjnych tekstów. Tamże stare wydania AR, itp., itd.

• Pomocna dioń - wasze anonse. •C++ - coś dla fanów kursu C++.

· Pascal - a to dla "kursantów" Pascala. •Scena - czyli co można zrobić na komputerze,

gdy się ma talent i dobre chęci..

REGULAMIN KONKURSU

Przypominamy regulamin naszego NIEUSTAJĄCEGO konkursu na so-

- Liczba zdjęć nieograniczona (co nie znaczy, że macie wysyłać nam całe pliki - wybierzcie najlepsze!).
- Kazde zdjęcie powinno być podpisane (od tyłu) nazwiskiem autora i jego adresem: warto też podać swój wiek. Na wszelki wypadek zaznacz-
- Do listu powinno być dołączone oświadczenie mniej więcej takiej treści: "Ja (tu imię, nazwisko) oświadczam, iż jestem autorem nadesłanych zdjęć (ewentualnie: "to ja jestem na tych zdjęciach") i zgadzam się na ich publikację na łamach CDA".
- · Zdjęcia można nadsyłać zarówno tradycyjną pocztą (także na dyskjetkach!), jak i e-mailami (z subjectem: Sobowtor!).
- Plebiscyt na sobowtóra odbędzie się na łamach CDA jego częstotliwość będzie zależała od liczby nadesłanych zdjęć. Myślimy, iż będzie to miało miejsce 2-4 razy w roku. Raz na jakiś czas ogłosimy plebiscyt

na Sobowtóra (Kwartału? Półrocza?). I wy wskażecie, komu przyznać ten tytuł i nagrodę.

• W konkursie nie mogą brać udziału: a) zdjęcia zwierzat w roli głównej; b) zdjęcia, na których postać sobowtóra wykonano jakakolwiek technika fotomontazu (np. doklejenie swej twarzy do ciała bohatera/ki jakiejś gry - zakazane). Liczy się

człowiek i jego in-

ności montażu!

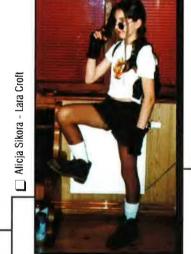
wencja, a nie zdol-

Uwaga: Właśnie trwają prace nad polskim filmem z Larą Croft (ale to w 100% zabawa fanów Lary, a nie poważna wysokobudżetowa produkcia). W związku z tym, to kandydatki na Lare, które chciatyby by filmowcy sie z nimi skontaktowały, niech dopiszą w liście. Iż chca by ich adres został przekazany autorom filmu (takżo te z poprzednich odston konkursu). Może wykreujemy polską Angelinę Jolie? :).

A dziś prezentujemy kolejne propozycje:









Za miesiąc kolejna odstona. Zapraszamy wszystkich chętnych do zabawy!



☐ The Crow - Marcin Skotniczny

JUŻ W SPRZEDAŻY!

colin mcrae rally 2.0

Realny jak nigdy dotąd

W roli Twojego pilota: Krzysztof Hołowczyc



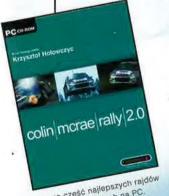
Poprowadź najszybsze samochody rajdowe jakimi ścigali się dawni i obecni mistrzowie.



Zmierz się z najlepszymi kierowcami na 90 miedzynarodowych trasach rajdowych oraz na terenie 3 nowych państw - Kenii, Finlandii oraz Włoch.



Poczuj się jak zawodowiec wsłuchując się w realistyczne podpowiedzi pilota w wykonaniu Krzysztofa Hołowczyca pozwalające, optymalnie pokonać każdą trasę.



Największa dawka adrenaliny

jaką może dostarczyć Ci twój komputer.

Już w sprzedaży w polskiej wersji

językowej w przystępnej cenie 99 zł.











www.codemasters.com



Ultima Online: Third Dawn

Tak, to już trzecie wcielenie żywej legendy MMORPG-ów (ponad 200 000 graczy), czyli UO. Zapowiadana na pierwszą poluwę 2001 Ultima Online: Third Dawn niesie ze sobą jedak jedynie kosmetyczne poprawki, m.in. zastęuje dwuwymiarowe sprite'y hohaterów i povarów ich w pelni trójwymiarowymi odpoiednikami, więc ci wszyscy, którzy wychodząc domu dziwią się, że widzą świat swoimi ocza ni, a nie, jak w Brytanii, z perspektywy swoich bohaterów, mogą gra- spać spokojnie

Konkurs Driver 2

o jedynie ciekawostka, ale za to jaka smakow a! O co chodzi? Ano o to, ze Infogrames axim, twórcy Drivera 2 (którego, nawias ówiąc, nie będzie na razie na PCI, jako nagro dę związaną z tą grą zaoferowali stylowego rerwonego GTO, model 1967! Ech, być drive em takiego autka...

Ozzy Osborne

Oto kolejny screen z przygotowywanej przez iROCK Entertainment apoteozy legendy rocka, Izzy ego. Wszystko wskazuje na to, że premietego shooterka będzie mieć miejsce jeszc ierwszej polowie 2001 roku.





Infogrames porasta w piórka

nfogrames Entertainment og osilo wyniki finai owe za półrocze fiskalne, czyli okres od kwiet nia do września. I co się okazuje? Ze chłopal arobily o 80 procent wiecei niz w analogic: ym okresie roku poprzedniego!

Koniec kart 3dfx!

Kilkanaście dni temu świat komputerowy obie gla niezwykla wiadomość: znany wszystkir obrze 3Dfx, firma, której nazwa stala się u nas synonimem akceleratora grafiki 3D, zrezygno wala z produkcji kart graficznych. Nie oznacza a jednak, że całkowicie zniknie z rynku - je ktualna strategia to raczej postawienie n badania i tworzenie jedynie chipów do kart tego typu, słowem powrót do korzeni, czyli tego, c obila przed decyzją o samodzielnej produkc art, i tego, co przez cały czas robi NVidia. W ten też sposób 3Dfx zamierza odzyskać utraoną już jakiś czas temu pozycję lidera na ryn u. Pierwszym krokiem ku temu ma być wpro edzenie chipsetów z rodziny Mosaic, które ak twierdzą ich twórcy, pozwalają uzyskać o olowę więcej przy jednej piątej wykorzystywa ej dziś ilości pamięcił Zatem Voodoo 5 6000 ie będzie. A przynajmniej nie pod tą nazwą ama technologia bowiem lo 43 procent szy

Pizze Connection

Wyobraźcie sobie idealne miejsce na spędzanie czasu z przyjaciółmi. Co musi w sobie mieć? Odpowiedni wystrój, nastroiowa muzyke, wspaniały, ale niemożhwy do zdefiniowania klimat i. co właściwie powinno być najważniejsze, pyszne jedzonko! A czyż może być coś smaczniejszego od pizzy? (Jeśli uważacie, że może, to lepiei tego nie mówcie głośno. Lotna brygada Żółwi Ninja czuwa!) Wielki, posmarowany sosem pomidorowym kawał ciasta, na którym ktoś rozrzucił jakieś grzybki (w zależności od poziomu restauracji są bardziej lub mniej jadalne), przykryt jakimś salami, czy szynką, po czym dostownie zalat to wieloma rodzajami wspaniałego. cudnie ciągnącego sie sera. Podnosicie kawalątek pizzy, który nie zmieściłby się w dłoni Herkulesa, z ostrego końca powoli zsuwa się gorący ser, a wy, by temu zapobiec, niezwłocznie go konsumujecie... Czuć jest cudowny, serowy aromat, wspaniałą mieszankę sma-

Qn'ik

czasie gdy wirtualne symulacje przeplatają się z naszym życiem niemal na każdym kroku, dziwne jest, że nikt jeszcze nie zrobił symulatora iedzenia pizzy! Jednak mądrzy producenci poszli po rozum do głowy i postanowili coś takiego stworzyć. Mamy przed sobą pierwszy i najlepszy... symulator jedzenia pizzy! No

kową rozlewającą się po podniebieniu.

pieszczącą je i sprawiającą, że do tej

knajpy jeszcze nieraz zawitacie!

dobra, nie do końca. Ni pizzy, ale pieniędzy, i nie jedzenia, ale zarabiania. Ale słowo symulator się zgadza! Tak jest, Software 2000 przygotowuje dla Ciebie Graczu nową grę ekonomiczną, następczynię Pizza Tycoon i Pizza Syndicate pod jakże oryginalnym tytułem Pizza Connection!



Pierwsze, co się baczenia, jak ida interesy, możemy rzuca w oczy, to grafika. gra wygląda na prawdziwa 'poważną" sy-

dicate była grą bardzo dobrą, ale miała jednak jedną, bardzo dużą wadę: koszmarnie niewygodne międzymordzie (z ang. interface, jest to system komunikacji użytkownika z programem komputerowym to dla tych, którzy nie lubia polskiego slangu w tekstach z CDA). Tym razem autorzy obiecują niezwykle intu-

lubia anglicyzmów w tekstach z

CDA:) poprzednika. Trzeba przy-

znać, że tym razem wygląda niezwy-

kle efektownie (szczególnie tworze-

nie nowych rodzajów pizzy, która wy-

gląda teraz wręcz naturalistycznie :)

W grze możemy oglądać kilkadziesiąt

różnych rodzajów budynków, zaś do

wnętrza naszej restauracji w celu zo-

zajrzeć zawsze i wszędzie. Pizza Syn-

mulację, choć nie pozbawioną, jak to

przy pizzach bywa, nieco pikanterii.

Autorzy widać woleli odejść od sty-

lowanego komiksowo layoutu (wy-

glądu, wizerunku, aparycji, powierz-

chowności - to dla tych, którzy nie

sterowanie, które nikomu nie powinno przysporzyć kłopotów

waniu nowych możliwości gry (a fakt, że to samo mówili przed premierą Pizza Syndicate, nie ma tu nic do rze-

Ale dosvć o technikaliach! Przecież czas rozkręcić interes i stać się najpotężniejszą postacią w kulinarnym światku, co uda nam się dopiero po przejściu dziesięciu kampanii, każdej dziejącej się w innym mieście. Warto zaznaczyć, że misje w nich są zmieniane na bieżąco, co sprawi, że nie bedzie dwóch takich samych gier każda nowa rozgrywka to nowe wyzwanie. Na początku zacytuje przepis autorów na osiągnięcie sukcesu w ich nowej grze: 150 gramów bystrości w interesach, 1/3 litra pomysłów kulinarnych, szczypta złośliwości i dobre powiązania ze światem przestępczym. Widać, że nawet chodząc do pizzerii popiera sie teraz działalność mafijną... O czasy, o obyczaje!

> Aby zapewnić sobie przewagę nad konkurencją, można uciec się do nielegalnych sposobów. Aby zniechecić klientów do odwiedzania restauracji oponentów, wystarczy posłać tam grupę punków do obijania ludzi, pomalować ich ściany graffiti, napuścić szczury, robaki. zafundować "kolegom po fachu" śmierdzącą bombę, czv nawet zorganizować nalot poli-



cji. Ufff... Te środki dostępne będą też dla przeciwników, a gracz, by im zapobiec, może nająć ochrone czy dbać o niezwykle dobre stosunki ze skorumpowanymi władzami.

Patrząc na to. co wyżej napisałem. można przypuszczać, że w grze w ogóle nie trzeba robić pizzy, wystarczy tylko wytępić konkurencję, a pozbawieni wyboru ludzie i tak przyjdą jeść nasze "podeszwy". Tak dobrze jednak nie ma, w grze trzeba się również wykazać innymi przymiotami dobrego menedżera/kucharza. Na początek trzeba zaobserwować miasto i ruch uliczny, aby jak najlepiej

rii z naszej sieci. Ten wybor determinuje naszą taktykę - jeśli postawimy pizzerię obok szkoły, należy się nastawić na duży zbyt na pizze tanie. Jeśli zaś postawimy naszą restaurację obok biurowca, możemy spodziewać się częstych wizyt bogatych biznesmenów, wpadających na obiady w interesach. Teraz więc czas wziąć się za odpowiednie urządzenie naszej knajpki. Każda z naszych pizzerii może być wypełniona nawet różny mi rodzajami mebli, które są podzielone na style - od najtańszych, plastikowych, poprzez klasyczne, aż po futurystyczne: szklano-stalowe. Wy

bór powinien zależeć od rodzaju klienteli, dzieci lepiej się czują wśród rzeczy o prostym wyglądzie, w przeciwieństwie do np. VIP-ów czy yup-

> Gdy to już mamy za sobą, przed nami stanie kolejne wyzwanie. Bedziemy musieli dowieść, że dysponujemy nie tyle talentem kulinarnym, ile niekonwencjonalnymi pomysłami w tworzeniu, przepraszam za wyrażenie, kolokacji składnikowych. Komponując (tak, to chyba odpowiednie słowo) pizze, mamy do dyspozycji 80 składników, przy czym ich wybór będzie oddziaływał tak jak w prawdziwym życiu -



na smak I... cenę, o której też zapomnieć nie można. Można będzie też wziąć udział w podpłomykowym (polska nazwa pizzy) konkursie. Oczywiście, zwycięstwo da nam, poza wieczną chwałą, niezwykle wymierne korzyści. Gdy już wydaje nam się, że nasza pizza jest popularna, trzeba wreszcie zadbać o komfort klienta. Zadna nowoczesna pizzeria nie obę-dzie się bez zamówień przez telefon Pizzę można posyłać klasycznie poprzez tych biednych pizza-boy ów (wtedy to oni sie martwia o to, żeby pizza doszła pod właściwy adres czego się nie robi dla napiwków?), jak i nieco szybciej i bezpieczniej - komunikacją miejską i podziemną. Jeśli chodzi o zatrudnianie ludzi, to w każdej z naszych pizzerii możemy zatrudnić osoby, których zadaniem będzie dbanie o dobre samopoczucie klienta i złe samopoczucie konkurencji. Standard.

Wymagania sprzętowe gry, jak na symulację, będą dosyć wysokie (P2-233, 64RAM). Gdv czytacje ten tekst. możecie już uważnie oglądać półki sklepowe, gdyż premiera tuż, tuż...

Wiecie, co wam na koniec powiem? Zadne wirtualia nie zastąpią starej, poczciwej, z potrójnym serem. I na Boga - bez ketchupu!!! :)

> Pizza Connection 2 Software 2000

za niż rozwiązania konkurencji) zostala sprz ana Quantum3D, ten zas ma zamiar wykorz stać ją w produkcji kolejnych kart rodziny AA

Audio z logo Philips

lebiut Philipsa na rynku kart dźwiękowych d ecetów wypadł nadspodziewanie dobrzę. Oce ny rzędu 5,5 na 6 dla produktów wszystkie rzech klas Thigh end, poziom średni, klasa eko omiczna) nie są wcale rzadkościa. A może nie awinienem się dziwić? Philips istnieje przecież

Infogrames + Square = WM nfogrames europejskim dystrybutorem japoi skiego Square'a (seria Final Fantasy to ic

• Red Faction fak dla odświeżenia pamięci o tym rewelacyj nie zapowiadającym się shooterze FPP (ze naczkiem jakości Volition)





Godgames (Gathering of Developments), ludzi stojący za hitami tej klasy co Heavy Meta F.A.K.K. 2, seria Blair Witch czy Rune, zapre zentowal kolejny aktualnie tworzony projekt który w przekonaniu wszystkich mających z nim styczność może być określany epitetem "bo ski". Stronghold, be tak nazwane ów produkt jest czymś pomiędzy Ceasarem a Aga of Empi res, tyle że w średniowieczu. Co w nim? An to, o czym śnią wszyscy wychowani na Iror Lord i innych "feudalnych" produkcjach: więc vspieranie osadnictwa, i budowa zamków, awet toczone w czasie rzeczywistym potyc



W.W.II Online czyli, jak kanadyjskie Strategy First rozpętalo virtualną) Drugą Wojnę Światcwą! Ekhm. roz pęta latem 2001. W każdym bądź razie w grzd aczącej elementy FPS i strategii dostępnie

wszystkie fronty II wojny (wow!) z pomocą ca-ego dostępnego wówczas sprzętu ze statkami ile! Nie sądzilem, że kiedykolwiek to powiem le czekam na począ ek wojnyl



Obi-Wan PC nie żyje! icasAnts oglosil, ze nie do dzie do wydania gr ar Wars Episode I. Obi-Wan na pecety macja prasowa z tą wieścią sugerow e glębia i rozmach projektu po stu nie zmieściły się w graniczonych możliwoego też powodu Obi być może, jedy-

ie na konsole no ij generacji. Tę edorzeczność usiwal bandzo szybko non Jeffery, twierząc, że zdanie powyz re zostalo žie skon ruowane. Pozwala to a ukucie odważnej tezy vic Ohi-Wan nie dorów ije możliwościom kompurów, innymi słowy: jest ilotem, który nie sprzedal

s ę, pomimo ze jest na

n logo Lucas Arcs.



Robale powracają! Czy trzeba pisać coś

o dobra, coś więcej napisać wypada. Ale wstęp mam już z głowy :). Nie będę też lał wody, bo mam tyle zabawnych artworków, że ograniczę tekst do minimum na ich korzyść. Zatem w maksymalnym skrócie: twórcą gry jest nadal Team 17. Grafi-

ka i engine bez zmian i dobrze. Wcale mi nie zależy na Worms 3D, z koniecznością posiadania P3 + 128 MB RAM. Ale za to mamy dawny, nieco trącający już myszką raczej dżdżownicą?) klimat i wysoką grywalność, która to zapewniła serii Worms ponad 5 mln LEGAL-NYCH nabywców. Wersja na PC zawierać bedzie 40 misii singleplayer i 20 specialnych aren treningowych. Mają

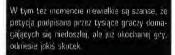








Worms World Party Team 17



le nie, pozostaje nam czekać na starwarsow. oie-play'e: tego z BioWare (twórcy Baidurów). tago z Verant (twórcy EverQuest)

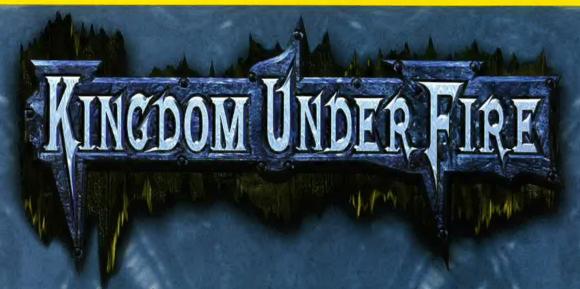
Ster Wars X-Wing Trilogy

ych, po raz n-ty postanowil sprzedać to, ci brze sprzedaje się od zawsze. Tym razem v delku z nabitą ceną 29.95 \$ znajdziemy trzy ry: X-Winga. TIE Fightera oraz - i tu uwaga Ming Alliance! Calkiem sporo za tak njewieli estety, nikt w Legnie nie potrafil odpowiedzie i na pytanie, kiedy (czy raczej, czy w ogóle). ile u nas. Damnit.

40 wypuściło kilka nowych screenów z koń zonego obecnie Yagera, przyszłościowego syulatora znęcznościowego z niezwykle silnie za



JUŻ W SPRZEDAŻY!



Ta Bersiah od dawien dawna toczyły się krwawe bitwy. Rasa wiatła (ludzie i elfy) toczyła cieżkie boje z Rasa Ciemności (orki i ogry) o panowanie nad kontynentem. Wojnajednak nie była nigdy tak zaciekła jak teraz. Z dnia na dzień armie Rasy Ciemności zaczeły przybierać na sile... Kingdom Under Fire to najbardziej nesamowite połączenia gatunków RTS oraz RPG. Dzięki wygodnemu nterfejsowi możesz bez trudu lowodzić dziesiatkami jednostek skupiając się wyłącznie na taktyce i trategii. Po krwawej bitwie możesz wcielić się w postać wybranego bohatera i rozegrać w pojedynkę misję specjalną w trybie RPG. Wszystkie dolności zdobyte podczas takiej misji ają oczywiście wpływ na następne bitwy rozgrywane w trybie RTS! yśmienite połączenie strategii w easie rzeczywistym z RPG to tylko edna z wielu mocnych stron gry.



ingdom Under Fire stanowi połączenie najlepszych cech gier RTS i RPG:

- Niezliczone potyczki z udziałem kilkudziesięciu typów jednostek na zróżnicowanym terenie.
- Eksploracia niekończących podziemnych labiryntów.
- Elementy RPG (pozioni doświadczenia) obecne również w trybie RTS.
- Wciągająca fabula z niespodziewanymi zwrotami akcji.
- Siedmiu głównych bohaterów posiądających unikalne cechy.
- Ponad 70 różnych jednostek i 60 potężnych zaklęć magicznych.
- 6 labiryntów (łącznie 12 poziomów) oraz 30 misji dla jednego gracza.
- · Fantastyczne efekty wizualne, lacznie z LIGHT- i ALPHA BLENDING-iem. Dzięki nim grafika Kingdom Under Fire wyznacza nowy standard jakości nawet na wolniejszych komputerach.





Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce CO PROJEKT

www.cdprojekt.com

SPRZEDAZ WYSYŁKOWA ZAMÓW JUŻ DZIŚ (0-22) 519 69 69





APY 2 grami polecane przez CD Projekt Werszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18, Werszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65, Biuro handlowe CD Projekt Werszawa ul. Jag-ellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00 pod Under Fire © 1998, 1999, 2000 Phantagram Ltd. Wszelkie prawa zastrzeżone.

WIRTUALNY ŚWIAT POLECA

















BALDUR'S GATE II

Kontynuacja znakomitej gry RPG. Odwiedź ponownie świat pelen przygód, intryg i zaciekłej walki.

COLIN McRAE RALLY 2.0



Najlepsze rajdy samochodowe na PC. W roli pilota usłyszysz samego Krzysztofa Hołowczyca!

ZŁOTE EDYCJE

NASZA OFERTA



THE SETTLERS (III ZŁOTA EDYCJA (2 CD) The Settlers III. The









































MAGIC THE GATHERING

prowadzający dla dwóch aczy. Dwie talie po 40 kart,

NAJNOWSZE DODATKI DO

GRY MAGIC THE GATHERING - INVASION

15 kart oraz 75 kart.



CYATTAYCILYS





JUŻ DZIŚ ZAMÓW **BEZPŁATNY KATALOG**

ZŁOTA EDYCJA (6 CD)

oraz Opowieści z Wybrzeża Mieczy plus

Zadzwoń i zamów bezpłatny kolorowy, katalog z pełną ofertą obejmującą gry na płytach CD, akcesoria komputerowe, gry karciane, książki o tematyce fantasy, filmy na DVD. Znajdziesz w nim pełną informację o produktach, kupony rabatowe oraz mega-konkursy!

CO ZYZKUJESZ KUPUJAC U NAS

- Stałe, zryczałtowane koszty wysyłki w wysokości 5 zł.
- Do każdego zamówienia dołączamy kolorowy katalog z naszą pełną ofertą.
- Program otrzymujesz najpóźniej w 3-7 dni (roboczych) od złożenia zamówienia,
- · Płacisz przy odbiorze przesyłki.
- Możliwość dostawy w ciągu 48 h. (za dodatkową opłatą)
- Masz pewność, że dzięki profesjonalnemu opakowaniu zawartość paczki jest maksymalnie zabezpieczona,
- · Ceny zawierają podatek VAT.

























69





KSIĄŻKA BALDUR'S GATE II





lalie do gry oraz dodatki do zestawu podstawowego.

19

Obowiązkowa pozycja dla fanów Forgotten Realms a w szczególności dla milośników Baldur's Gate. Ksiazka zawiera 288 stron

CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEI

Tel. (0-22) 519 69 69,

fax: 519 69 70, www.wirtualny.com

ul. Jagiellońska 74, budynek E. 03-301 Warszawa e-mail: wirtualny@wirtualny.com

PRACUJEMY: PONIEDZIAŁEK - PIĄTEK W GODZINACH 800 - 1800

ZAMÓW PRZED PREMIERA

Zanim zamówisz przed premierą koniecznie przeczytaj

W tej rubryce są prezentowane gry których premiera odbędzie się za kilka tygodni lub miesięcy, jednák już dziś będziesz mógł złożyć na nie zamówienie. Co zyskasz? Zyskasz pewność, że otrzymasz oryginalną grę jako jeden z pierwszych w naszym kraju. Aby wynagrodzić Ci czekanie razem z grą otrzymasz super upominek w zależności od gry będą to pełne wersje gier, koszulki, płyty demo lub inne gadżety związane z grami. UWAGA, Upominki otrzymają tylko osoby które zamówią grę przed jej polską premierą.

CYWILIZACJA II: PRÓBA CZASU

Cywilizacja 2 Próba Czasu to kontynuacja tej serii tak naprawdę aż trzy gry w jednej! Pierwsza to Cywilizacja 2 Próba Czasu, klasyczna gra strategiczna, druga to Wszechświat Lalande 21185, której akcja rozgrywa się w kosmosie na odległych planetach, trzecia to Świat Midgardu, czyli miasta w chmurach, głęboko pod powierzchnią lądu lub w podwodnej otchłani.

PREMIERA: STYCZEN 2001



WORMS WORLD PARTY

PL

Worms World Party to kolejna część jednej z najpopularniejszych gier zręcznościowostrategicznych. Poprowadź oddziały robaków do zwycięstwa lub zagraj z kolegą przez internet. Gra oferuje kilkanaście misji i kilkadziesiąt



THE SETTLERS IV

PL



Kolejna część znakomitej sagi o małych osadnikach. Tym razem do wyboru będziemy mieli 4 rasy: Rzymian, Wikingów, Majów i tajemniczą "Ciemną Rasę". Całość osadzona we wspaniale wyrenderowanym świecie z mnóstwem nowych

ZAMAWIAJAC PRZED PREMIERA GRE THE SETTLERS IV OTRZYMASZ GRE **SAGA: GNIEW WIKINGÓW GRATIS!!!**

NAJLEPSZE ZAKUPY W INTERNECIE! www.wirtualny.com

potrzebne prawdziwemu entuzjaście komputerów, gier komputerowych. internetu i fantastyki. Na naszym serwerze Odwiedż nasz sklep internetowy i weź udział Sprawdź sam. Na naszej stronie znajduje się i darmowe dema.

W naszym sklepie znajdziesz wszystko, co również serwis z aktualnymi informacjami z rynku

znajdziesz m.in. gry komputerowe, gry karciane, w konkursach, skorzystaj z promocji i zrób książki, filmy DVD, figurki, akcesoria komputerowe. najlepsze zakupy w swoim życiu. W naszym sklepie Wszystko to po najniższych cenach w kraju. czekają na Ciebie najniższe ceny, aukcje



ija na temat Wing Commandera?). Co ów sy ilator symuluje? Pilota pojazdu, który zdoln est nie tylko latać, ale i utrzymywać się v wietrzu jak poduszkowiec, a nawet pływać szystka to już w tym roku.





Severance: Blade of Darkness

lata doskonale zapowiadającego się Severar ce. TPP w klimatach mrocznej fantasy, zosta orzesunieta na ten rok. Cale szczęście, że cho

Poszukiwany ŻywyTowar!

ciślej to ŻywyTowar poszukuje żywego tow . BioWare oglosił oferty zatrudnienia gra ów i animatorów do pracy przy, gulp, Neve inter Nights oraz Star Wars RPG. Ech, gdyb nie to, że nie umiem narysować prostej kresi am bym się zgłosił.

Echelon się opóźnia...

chelon, flight sim z naciskiem na zabawę, a nie mulację, dzielo rosyjskiej Buka Entertainme 000 ma nadlecieć w lutym 2001. Czas zdo byty w ten sposób Buka spożytkowal pewi

Nie bedzie Driver 2...

na pecety w ogóle. Tak stwierdził Martin Ed ondson, jeden z Wiedzących w Infogrames Cóz, miejmy nadzieje, że coś się w tej matei ekyll & Hyde

Dr Jekyll i pan Hyde to jedna z klasycznych opowieści grozy, wielokrotnie (i z różnym powodzeniem) przenoszona na ekrany kin. Dla nieznających klasyki dość pobieżne streszczenie: akcja dzieje się w wiktoriańskiej Anglii. Powszechnie szanowany dr Jekyll prowadzi tajemnicze eksperymenty. W efekcie uzyskuje miksture, po której wypiciu zmienia się nie do poznania, stając sie panem Hvde'em totrem spod ciemnej gwiazdy, rzezimieszkiem o odpychającej powierzchowności, lumpem. Co więcej, stając się Hyde'em Jekyll traci też świadomość tego, kim był wcześniej. I nie żałuje sobie, robiąc to wszystko, co szanowanemu lekarzowi nie wypada - czym bynaimniei nie zdobywa sympatii społeczeństwa. Nawet wprost przeciwnie. Po jakimś czasie mikstura przestaje działać i Hyde ponownie staje sie Jekvllem. Ale... (w powieściach grozy zawsze jest jakieś "ale", inaczej nie byłaby to powieść grozy), okazuje się, że... Hyde zaczyna samodzielnie i coraz częściej powracać, tzn. Jekyll przemienia się w Hyde'a czy tego chce, czy nie. Z każdym dniem Hyde coraz bardziej "wypiera" Jekylla...

Ugly Joe

ointy nie zdradzę. W każdym razie nie trzeba dużo kombinować, by odkryć, że w powieści chodzi o walkę pomiędzy dobrem i złem tkwiącym w człowieku; że to konflikt id i ego świadomości i tego, co zepchnęliśmy w podświadomość i o czym pamiętać nie chcemy. W każdym razie warto sobie te książkę poczytać. Albo choć poczekać na komputerowa mutację powieści. A robią ją ludzie odpowiedzialni m.in. za Devil Inside.

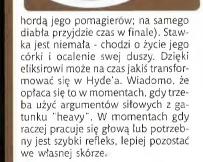
Nie wiem, jak bedzie sie miała ta wersja do opowieści stworzonej przez imć Stevensona. Zapewne zagubią się gdzieś psychologiczne niuanse na rzecz solidnej, krwawej jatki. No, ale taka już uroda komputerowych adaptacji ksiażek, wiec nie bede darł szat-Dobra, ambitna gra akcji w 3D, roz-

> grywana w czasie rzeczywistym, to

też niezła rzecz. Mieisce akcii iest

to samo - Lon-

dyn końca XIX



Gdy piszę te słowa, gra lada dzień powinna trafić do sklepów. Z tego, co wiem, to także do polskich.

What's up, doc? :)

zamglony i tajemniczy (słychać nie-

malze stukot butów Sherlocka Hol-

Dr Jekyll walczy o życie z bliżej nie

określonym, acz ewidentnie diabel-

skim przeciwnikiem (a ściślej - z

Jekyll & Hyde Cryo

JUŻ W SPRZEDAŻY!



EDYCJA KOLEKCJOHERSKA KOMCA TYSIĄCLECIA







więcej informacji o grze:



Pakiet Kolekcjonerski ZAWIERA:

GRE DA TRZECH PLYTACH CD



PŁYTĘ DVD ZAWİERAJACA M.İn. WYSOKIEJ JAKOŚCI FILMY Z GRY



OFICIALITY PORADNIK DIABLO II OPRACOWATY PRZEZ BRADYGAITIES I ZATWIERDZOMY PRZEZ BLIZZARD



PEYTE AUDIO Z INUZYKA Z GRY



PODKŁADKĘ POD MYSZ

Instrukcję do gry (120 STROIT)



Nowe wydanie wielkiego hitu. Tym razem w limitowanej edycji kolekcjonerskiej wydanej specjalnie z okazji końca drugiego tysiąclecia. Zdobądź jeden z 10 000 ponumerowanych egzemplarzy. Jeśli jeszcze nie masz oryginalnej wersji Diablo II, to nadszedł najwyższy czas, abyś uzupełnił swoją kolekcję.









Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

© 2000 Blizzard Enterlainment, Wszelkie prowa zastrzeżone. Diablo jest znakiem handlowym a Blizzard Enterlainment i Battle net są zarajestrownymi znakami handlowymi Davidson & Associates, Inc. * Bezpiolny dostęp do servera Battle net wymaga dostępu do sięci Internet. Gracz ponosi wszelkie aplaty z tym związane

Steel Beasts w West Point!

O Steel Beats wspominaliśmy z zachwytem już iejednokrutnie: ten symulator Leoparda z jed nej a Abramsa z drugiej struny okazal się jednak lepszy, niż przypuszczaliśmy. Na ile lepszy? Na 1040 kopi gry, które pomagać będą w szkoeniuss podoficerów elitarnego West Point

EverQuest: Scars of Velious Rzut okiem na nowy dodatak do EverQuest cars of Velious:





Cena polska 2700 zi. W Niemczech, w przelizeniu, 1600... Niczego nie sugeruję, ale

Czyli kalejna propozycja Red Storm oparta na ctórzy nieca inaczej pojmują pojęcie walki ideologicznej. Bio-Strike stawia pytanie: go staoby się, gdyby terroryści użyli broni biologicznej na szeroką skalę (ja tam wiem, ale boję się nówić głośna. 1. Gre, będące strategią czasi zeczywistego, planowana jest już na ten rok

 MageLords
 ..to RTS fantasy, który, zdaniem twórców Ki
 esoftu, lączy najlepsze cechy Cywilizac i i Warrafta i jako taki skazany jest na sukces. MageLords nowstale w oparciu o ponoć (be nie namy, jak na razie, zadnych screenów, które noglyby potwierdzić tę obietnicę) rewelacyjny engine Kinesoft 3D. Pojawić się ma zaś dopieo w Poniżej jedna z jednostek



en enigmatyczny tytuł (grecki symbol sumy awiasem mówiąc) jest kryptonimem grojektu tóry warto zachować w pamięci. Bedąc, najogólniej mówiąc, strategią czasu rzeczywiste o, Sigma stanowi zupelne novum, ješli idzie o otraktowanie jednostek. Ta bowiem nie tyle się upuje, co po prostu gromadzi. Nie dość jed-

Vesperations Wanted Dead Or Alive

Pewnie każdy z czytelników pamieta, jak wielkie zamieszanie wywołali sławni Commandosi, bo któż by nie grał w tak oryginalna gra? Sam próbowatem w nia ambitnie pogiercować, lecz po jakimś czasie mój zapał minąt, gdyż, co by nie mówić, rozrywka ta była (IMHO) dość trudna. Zamiast grać, zaczątem zatem zastanawiać się, ile powstanie klonów oraz segueli tej jakże niekonwencjonalnei gry?

Ulver (www.masterful.art.pl)

tego mojego myślenia wiee jednak nie wynikło, bo jak do tej pory po awił się jedynie dodatek do Commandosów, a obecnie tworzy się druga ich część. Bardziej zastanawiające jest, dlaczego nie powstają jakieś interesujące klony? Czyżby wydawcy nie zauważyli, jak wielka popularnością cieszyli się Commandosi? Z tego letargu pierwszy obudził się Infogrames i już niedługo na półki sklepowe trafi gra na powyższym tytule wzorowana a zatytułowana Desperados: Wanted Dead Or Alive, Twór ten powstaje w niemieckiej stajni Spellbound znanej między innymi z Airl ne Tycoon, ale tym razem dla odmiany zamiast na lotnisku wylądujemy na Dzikim Zachodzie. I to w zasadzie największa różnica pomiędzy Commandosami a Desperados: Wanted Dead Or A ive howiem nawet sami. twórcy nie kryją, że będziemy mieli do czynienia z dobrym, aczkolwiek jednak tylko klonem Commandosów. Pojawiły się jednak pewne innowacje, które sprawiają, że gra się cieka-

wiej. Przede wszystkim gracz ma

większą swobodę, nie otrzymuje kon-

kretnych poleceń i sam decyduje, co

w danej sytuacji i lokacji zrobić. De-

sperados: Wanted Dead Or Alive nie

est także tak "sztywny" jak Comman-

dosi, jako że programiści Spelibound

wszczepili swej grze sporą dawkę humoru à la spaghetti - western

sa fanatykami filmów Sergio Léo



kierujemy sześcioosobową grupką ty-

tułowych Desperados Towarzystwo to dość typowe dla Dzikiego

Zachodu, chociaż samo w sobie bar-

zo oryginalne. Dowodzi nim nieja-

można powiedzieć, gdyż jest bardzo

tajemniczy, a przy tym jednakowo

Jak się będzie spisywał ten zespół w walce, przekonamy sie sami w drugim kwartale, a tymczasem możemy na screenach podziwiać kunszt grafików, gdyż należy przyznać, że

chłopcy nie są wcale gorsi od twórców Commandosów. Lokacje wyglądają niczym kadry z filmów Sergio Leone. Wszędzie pałętają się facec' w kapeluszach wielkich sombrerach, na ulicach stoją "zaparkowane" konie oraz muły... Dodajcie do tego piasek i brud, a otrzymujemy

Fani Commandosów powinni chyba czekać na Desperados: Wanted Dead Or Alive z niecierpliwością, a i ja z ciekawości sopie

Desperados: Wanted Dead Or Alive

stwie, bo potrafi latać oraz używać swojego talentu telekinetycznego, aby zatrzymywać dopływ krwi do mózgu wrogów. Jej własnością jest także małpka potrafiąca tańcem odwrócić uwagę czujnych strażników.

nca swą urodę na każdym kr

miast specjalista od dynamitu

noskóry Samuel Weston jes

komputerowy spaghetti-

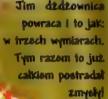
Infogrames

ZABAWA NA CAŁEGO!

JUŻ W SPRZEDAŻY !

alone wes gods zwartewanege muilestiscenting warmen CAMPATRICAL STREET STREET STREET Reservate alexanished with





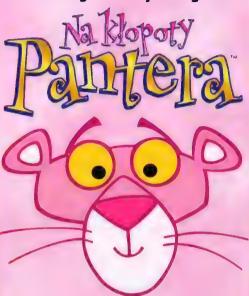
bohatse został oglu-SZONY PEZEZ. spadająca Krowe. Został uwięziony w szałonym świecie wykreowanym przez jego własny umyst. Jim podejmuje walke na wielu frontach pełnych komicznych czarnych charakterów. Każdy z nich powiązany jest z najstraszniejszymi obsesjami i fantazjami

jego umystu Tylko odnalezienie wszystkich culek pozwoli Jimowi wyleczyć się wrócić do życia jako wielki gwiazdor: SUPER-ROBAK.



WKRÓTCE W SPRZEDAŻY

Pamiętasz grę "Hokus Pokus Różowa Pantera"? Na pewno, Teraz przedstawiamy drugą cześć przygód Różowego Detektywa w grze



Cezary Pazura

Jeżeli wydaje Ci sie, że kolonie letnie to jedno z najnudniejszych miejsc na ziemi, to grubo sie mylisz! Niewinna kolonijna awantura i trzecia wojna światowa gotowa. Oczywiście przy założeniu, że koloniści nie są zwykłymi kolonistami, a w cała sprawe zamieszana jest Różowa Pantera...

Tym razem nasz różowy detektyw wpada na trop naprawde dużej afery! Ta sprawa to nie bułka z masłem, wymaga giętkiego umysłu, zabójczego poczucia humoru i podróży po całym świecie. Rzuć więc w kąt nadęte gierki, i rozpocznij prawdziwą jazdę bez trzymankil

Niech żyje Różowa Panteral



JUŻ W SPRZEDAŻY!



Gift to wspaniara gra platformowa w zakręconym świecie parodiującym znane gry komputerowe. Niesamowita frójwymiarowa grafika, profesjonalne opracowanie muzyczne, szybka akcja, setki zagadek oraz tryskająca humorem fabuła rozbawią nawet największych ponuraków.



GRY W POLSKICH WERSJACH JEZYKOWYCH I PRZYSTEPNYCH CENACH. **NIE ZAWIERAJĄ PRZEMOCY.**

ODPOWIEDNIE RÓWNIEŻ DLA MŁODSZYCH GRACZY.

©1996 Wanderbut Interactive, Inc. Weze'the praws zationione Passport to Peol. Wanderbut, Intelligent fan and Games i Wanderbut ligo 52 zinkami Gwarmwymi Wanderbut Interactive, Inc. Interwa Pantera i inne postacië 42 zationzezae © 1996 United Artist Poterius loc. 54 upwarme a lacenty (MONAL Bill III urywarme za zipode, Wasterius Invanz ziziozeae

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjske 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65





Coś Nawego

nak na tym: unikalną zdolnością Sigmy jest lączenie zwierząt stanowiących podstawę każdej armii, co daje jednostki "sumujące" właściwości swych "skiadników" Małpo-wilk, na przykład, nie bylko mieć będzie ciało małpy i leb wilka ale occhować go będzie małpya inteligencją przy zdolności iście wilczego, stadnego polowaniał Poniżej jeden z concept-artów.



· Star Wors MMORPG nazwany!

Tak jest, wspomniany gdzieś wyżej starwansowy MMORPG tworzony przez Verant doczekal się chrzein, Innymi slowy, od tej chwili czekamy na Star Wars Galaxiesi Bliższe informacje być może już w najbliższym numerze.

· Steel Soldiers w lutym

Esp Digital Entertainment ustalil datę premie ry Steel Soidiers - dawnego Z2 - na luty 2001 słowem - możne się ich spodziewać na dnach

· Europa Universalis

Strategy First juž wkrótoe (pierwszy kwental) stanie się uszośrednio odpowiedziana za popolnioną przez siebie strategię (jakżery inaczej) czasu rzeczywistego – Europa: Universiala, Europa pozwoli wcielić się w jednego z głównodowodzących wojskami historycznych (14921792) potęg Starego Świata: Hiszpami. Portugalii, Anglii, Francii, później Prusów. Uwzględrienie w niej wolywu nie tylko polityki, ale i handłu czy religi, rozwój technologiczny i koniecz ność eksploracji surowców nasuwa skojar z nanym przykladem ever-greenów. North & South. Zdaje się, że werto czeksć.



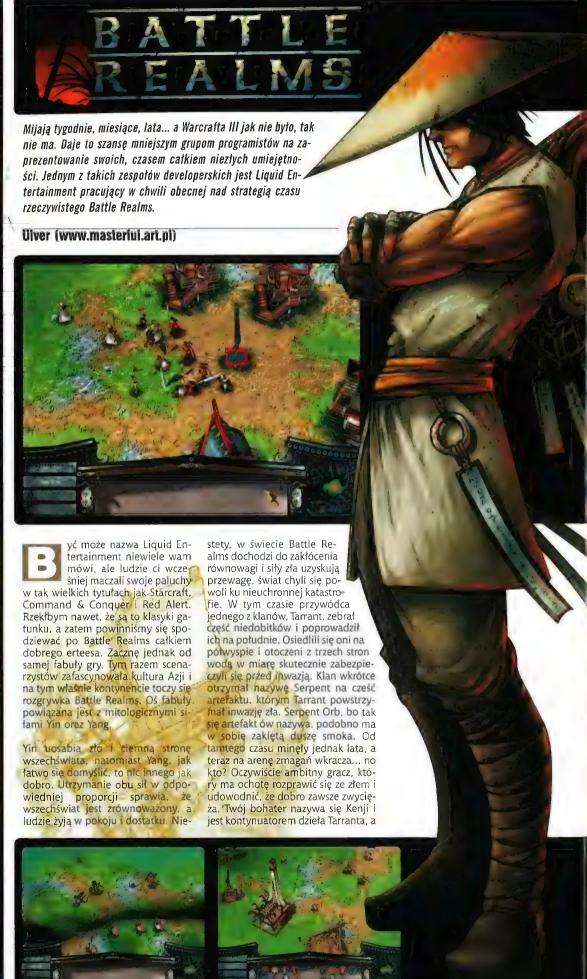


Command&Conquer: Renegade

Informacja o tym, że tworzy się command n'conquerowe TPP wyszła na jew niemal przypad kiem, przy okazji przeprowadzki człowieka stojącego za Heavy Metal: FAKK2 (Ritual Ent... Beau Andersona do Westwood.

Rattleruit Mil

..to tytul powstającego wlaśnie w laboratoriach Savage Entertainment (w oparciu o ich wlasny engine nazwany Sabertooth) First Person Shootera, z ogromnymi robotami w rolach głównych. Hm. ogromna roboty... Czyzby mechy?



www.timsoft.pl WWW.timsoft.pl WWW.timsoft.pl



opisy gier kody do gier

> recenzje solucje drivery

> > nowinki

Prowadzimy lakże sprzedaż hurtową. Sklepy i kawiarnie internetowe prosimy o kontakt e-mail'em: hurt@timsoft.pl

przez Internet TANIEJ!!

AL 346-11-59 SKLEP WYSYŁKOWY



Ceny w złotych, zawierają VAT. Cennik z dnia 23 grudnia 2000. Termin realizacji 3-14 dni. Do wysyłki doliczamy koszty pocztowe w wysokości 9,99 zł (opłata obejmuje dodatkowo 12 mies prenumeratę oferty + karty rabatowe). Zamówienia telefoniczne przyjmujemy od poniedziałku do piątku w godzinach 8-18 oraz w soboty od 10-14. Zamówienia przez Internet www.timsoit.pl. Zamówienia pocztowe prosimy przysyłać na kartach pocztowych, koniecznie z dopiskiem C-1 na adres: TimSoit, 75-016 Koszalin skr. pocztowa 211.

e-mail: sklep	Qu	M	soft.pl prenumera	
CENNIK GIER PC CD-RON	R		Crose Combal 3.	
🥍 - nowości, 7 - zapowiedzi, H - h	ily	2	Close Combal 5° rivasion Normandy	/ 1
			Close Combat IV	
W 1 PL	29,95		Codename Engle	15
X4 Everation	159 00	No.	Colin Morae Rully	9
D 2044 PL	49,90	2	Colin McRae Flaty 2 PL	
AE'S EXODUS.	59 00	N	Combat Flight Simulator 2	
Ct Various Ps. Deseityw PL	69.00		COMMANDA CONQUER	5
VUAL 1918 PL	49.95	12	Commandos Behind Enemy Lines	9
das Prat Bamaba + grates auguren	88.95	2	Commandes. Beyond the Call of Sul	y. 9
ow of Empires 3 + paradnik PL	169 00		Cool Pool	8
on of Empires 2: the Conquerors	189,00		Crostures 3	6
op of Sail 2 lot of Wonders PL	159,00		Creatures Adventures	9
or or Wonders PL	. 79,00	12	Creatures Playground	9
			Crame Cole HT	- 5
Ann's Arstact	129,00		Croc 2	10
Time Tycoon PL	65.00			7
rount see	99.00	H	Cue Clab PL	G
800	129,00		Dark Omen Warksmeer	5
THE PERSON - STORY FAMILIAN	118 001		Dark Reign 2	10
Igha Centauri	59,95		Dark Stone	5
and safe af	. 99,00		Della Force 2	
			Decreae PL	6
Armoned Fist 3	89,00		Deut Ex	13
wheat HRI 3	129,00		Devil Intide Pt.	2
S.C X I Chelix Kontra Cezar PL. Kornal	rs 69.00		DIABLO	5
ant's 2 PL	79.00	н	DIABLU 2 PL+mousepad+plyta z mu	2 15
V 81 P.	69,00		Diable Hartire Pace	- 4
7 Flying Fortress	99 00		Discwoold Noir	6
lula a	79 00		Dogs of War	15
SECOND CASE S PL	159-00		Dogz 4	ō
Subura Gate Dota Loyesa Pt.	99.00		Drakan	9
ameur Pralude to Waterloo	09 00		Driver	3
witter A	39 85		Duke Nukem 3D + Nowe Misje	5
The Market are a second		Z	Duke Nuxem Edangered Species	9
ar VMch cz 1 Austin Pair PL	99 00		DJNE 2000	5
tur Wach es 2 Legende Coffin Parx	1 99 00		Dungeon Keeper + Magic Carpel 2	3
			Dangeon Keeper 2 PL	5
1.000 2 + muse (The Nightmans Len	159.95	Pr.	Earth 2150.Moon Project Gold Pt.	0

ocr	93 90		Final Fantasy VIII
os 3	. 69,00		Fire Zone Pt
es Advertures	99,00		Flantier 2.0
os Playground	.99,00		Fleet Command (June's)
The east	59 00		Flight Unkrylled 2
*********	100,00		Floid Pt
	79 90		Formula 1 2000
to PL	69 95		Freespace 2 PL
ner Wartgenmar			FreeSpace Wielka wopus PL
	189 00		Fraggier
	59 95		Gabriel Knight 3 Blood of Sacri
proe 2		2	Gift Fronk the Stars PL
PL.	QU 69	li	Golf 2001
	139 00		Gorky 17 PL
side Pt.	29 90	N	Grano Prix 3 PL
)	59 95		Grand Prix Champ J H '98
2 PL+mossepad+plyta z muz			Grand Prix Legend
Hartin Pach	49 95		Grand Theft Auto ? PL - Spands
rid Nov	69.95		Ground Control
f War	159 00	7	Ground Control Dark Conspirat
	69 00	2	Gunmen
	19 00:		Gunship
	99 00		Half Life Generacia
Litem 3D + Nowe Misje	59 00		Half-ut e Gold
L×em Edangered Species	99 00	2	Harpoon 4
2000	39 00		Heavy Melal FAKK2
in Keeper + Magic Carpel 2	59 00		HERÉTIC 2
n Keeper 2 PL	59 00	*	
150.Maon Project Gold PL	69 95	Z	Heroes M&M-Shadow of Death
150 Moon Project P.	19 95		Heroes of Migh & Mag c
orm J m 3D PL + koszulka	89 00		Heroes Of Might & Mag c 2 PL
Engaged PL	99 00		Heroes Of Might & Magic 3 PL
e B ker	69 00		Hidden& Dangerous - Zlota Edyo
se. Defender	.39,00		HInd
	159 00	2	Hilman - Codename 47
	155 00		Hoxus Poxus Różowa Pantera F
phling 3			Homeworld
(Jana's)	159 00		Homeworld Catacivsm
	129 00		Hopk as FBI P.
moramship Season 2000	129:00		Hugo Magiczna Podróż PL
ager	129.00		Hugo- Mag.czny Dab PL
id Grand Prty '99	119 00		Hugo- Rollercoaster PL
is Grand Pro: 2000		2	Hugo- Świąteczna Przygoda Pu
30	39 DO		Hugo Tronicalna Wysna Pl

ret PL ide of Fire	79 00	111	IceWind Dale Pt.	99.6
ida of Fire	. 39,00		Imperation 2-Age of Exploration	80,0
da of Glory	35,00	ı	Imperium Gatactica II ang	119.0
da of Glory A. 98 A. 2000	59,95	0 4	Imperium Galactica II ang In Cold Blood Pt. Implana Jones & Internal Machine.	1190
A 2000	. 79,00		Indiana Jones & Internet Machine.	199,0
A 2001	129,00	1	Industry Glant	29,0
A 2000 A 2001 hter Pact hting Staes	59,95		Industry Glant Incare Speedway 2 Indestate '82	390
hting Steel	69,00		Interstate '82	99 0
AL FANTASY VIII	109,00		Interstate 12 inventa PL JB - przypodiwaa PL Jack Orlando PL Jack Orlando PL Jack Drando PL Jack Jack State PL Jack Jack State PL Jack Jack State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State State Stat	79,0
at Fantasy VIII	159,00		J B - przygodówka PL	29,5
Zone Pf	. 39,00		Jack Orlando Pt	48 5
nker 2 0	. 69,00	H	Jagged Affance 2 Pt.	59,5
el Command (Jane's)	159 00	16	Jazz Jackrabbil 2 PL - dod. Postomy	49.5
På Unkrylled 2	79 CO	I	Jazz Jackrabbit 2 Pl. Timowe Przygody	
d PL	- 39 00	2	Jet Fighter 4: Fortress America	150,0
mula 1 2000	79 CD	K	Kao Kangunek Pt. Kapeter Pazur Pt.	49,0
espace 2 PL	79 00		Kapitan Pazur Pt.	590
AS Universited 2 of Pt mula 1 2000 espace 2 Pt. espace Wiella works Pt	. 49 95	2	Kaptan Patur PL Kingdom Under Pire PL Kiss Psycho Circus Nightm Child	79,0
2007	39 00		WILL PRICEO CATER REQUIRE CARD	1590
priel Knight 3. Blood of Sacrad	69 CD	Z	Osa Pinball Recopatra PL	69,0
From the Stars Pl	. 79 00		(Geopatra PL	99,0
2001 Ry 17 PL	159,00		Happis & Merchants PL Konung Legenda Pólnocy PL Koszykówka Manager 2001 PL Krania Gzarnego Kaipzyca PL	49.9
rty 17 PL	69.95	Z	Konung Legends Polinocy PL	99,0
mo Prix 3 PL	99.00	N	Koszykówka Marsiger 2001 PL	99,0
ind Prix Champ. J H '98 ind Prix Legend	69 00		Kroruki Czarnego Kuęzyca PL	99.0
KIS ETH LEGING	SER MAY	1	we know and with a f	437
ind their Auto 7 PL - toesums	99 00		Lands of Lore 3	\$9.0
	159 00		Larry 5.Pt	19.5
rund Control Dark Consowacy			Larry 7 PL	69.0
Timen			Lego Alaha Teem Pt	79,0
eship	99 00		Lego Creator PL	99 0
f Life Generacja			Lego Friends PL	99.0
f-ut e Gold	99,00	Z	Lego Legoland Pt.	78.0
poon 4	99.00		Lege Loco PL	99 0
vy Melal FAKK2	159.00		Lega Racer PL	39 0
RETIC 2	59,00	2	Lega Rock Raiders Pt.	99 0
oes M&M 3 Armagedon's Blade P				79.0
oes M&M-Shadow of Death PL	99.00		Lego Szachy PL	99:0
oes of Migh & Mag c	49,95		Lemmigs Perviousta PL Listch World Spinal PL	69 0
oes of Migh & Mag c oes of Might & Mag c 2 PL oes of Might & Magic 3 PL den&Dangerous - Ziola Edyc a	99,95		Lister World Spirit PL	49 9
oes Of Might & Magic 3 PL	79.00		Liga Polska Manager 98	49.0
den& Dangerous - Ziota Edycja	99,00	M	Ligs Possas Manager 2000 PL Loren PL	99,0
d.,	. 35,00		Lomes PL.,,,,,,,,	49,0
mari - Codename 47	139,00	ě	Lengest Journey PL	990
mari - Codename 47 Kus Pokus Różowa Pantera PL	69,00		Longest Journey PL Lords of Magic Listewale Communities	69.0
neworld Calaciysm ok ns FBI P. jo Magiczna Podróż Pl. jo- Magiczny Dab Pl.	159,00		Loftwale Commandet	99.0
neworld Calaciysm	99,00		Mil Tank	38.0
k ns FBI P.	69,00		Mad Tree WAGIC & MAYHEM	49 9
go Magiczna Podróż PL	79,00		WAGIC & WAYHEM	59 9
jo- Mag.czny Dąb PL	79,00			790
10- Rollercoaster PL	79,00		Martian Bothic-Unification .	159,0

koniecznie z dopis	skiem	C-1	na adres: TimSoft,	75-016	K	osza
rtal Felicur	159.0	ofN	Referencester Tyc-Loopy Landscap	on PL39.00	z	Tachy
etat Gear Solid	169.0	ol "	Reliencester Tyrc Loppy Landscap Rollencester Tyrcon Zhota Edycje Runo - Sanzi Rago et Vilanga PL Salar Rago et Vilanga PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum PL Schum	Pt. 99 00	N	Taierr
dright Racing PL	69 9	5 8	Buno	150,00		Targe
dlown Madness 2	169 0	0 2	Sacrifice PIL	99 00	2	The V
ght & Magic VIt Pt	79 0	0	Saga Rage of Vikings PL	69 00		Them
ght & Magic VIII Pl	79.0	5 0	Schizm Pt.	100,00		Theor
ortyr Pt. «koszulka	59 0	0 2	School PL worste DVD	139 06	Z	Time.
rst	69 9	5	Screamer Rally	59 95		TOCA
rst 3 Eusle	99 0	0	Sega Rafty 2	99,00	2	Tomo
19opoty Pantera PL	79.0	0	Begtera Core	60,95	١.	Tamb
fions Fighter Command	129 0	0 3	Settlers 4 PL	99 00	Z	Tomb
M 2000	79,0	0 2	Settlers 3 Ziota Edycja Pt	99,00	Z	Tomb
3A 2001	129,0	٩[_	Seven Kingdoms.	49,00	Z	Tomb
JA 99	59.0	ᅋ	STREETH WESTER	. 139,00	2	Tony
ed For Speed 4	79 9	5	Shogun PL	119,00		Top G
Mid For Speed b. Porache 2000	119,0	۷I.,	Sid Meter's Georgeous	33,30		lotal.
1. 2001	790	UP	Print tracks Commence said	00 00		Trappi
IL SIRII	1197	UK	SHALL HILLDER 11	99,00		Trans.
One Pater Company	38,0	u l	Sim City 2000	90.00	-	Telbas
Cun That Libritan	129.0	U	Sens City 3000 Ps.	110.00	7	Total
icurie	69.0	Ÿ.	Scitturs 4 PL Seithers 3 20ta Edycip PL Beven Forgdoms Frendrow Walands Frogun PL Blief Hauter Commander Eilik Blief Backpilberg Blief Hauter Commander Eilik Blief Day 2000 PL Sim City 2000 PL Sim City 2000 PL Sim City 2000 PL Sim City 2000 PL Sim Swaldowe Zycia PL Sik Six Six Seither Seither PL Six Six Six Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither Seither S	119,00		Theor
Abelia at holymon man, Company	450.0	VIII	Charles Turkey Toris MI	20,00		Torogo
pervisored Art (10 M/ss	109.0	4	Cité	60.00	7	1 sacht
More Bi	99 3	XI.	Chi Estrama	69,00	T	Tuester
ami Canatal 9	990	۱۱,	Closed III	30,00	6	1 SECTION IN
esse Comprai II	99 0	, I	Clamps Gaguerartina	19 00	2	2 month
more Connect 20 Consched Early	00.0	2	Connective Material Di	20.00	4 7	Total Control
notes manous ?	60.0	214	Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Constitution of the Consti	70.00	7	Torone
ere Sundicate Di	60 0	5	Solow of Engine	188 00	^	Turmer
property Tarrent Tinta School	M 00 0	ă	Energian 'QQ Bi	70.94		Tear P
omes P.	70.0	ň	Special Car GT	59 80		Liffirm
imps P. pulous 3. The Beginning PL ince of Pesus 11.2 ince of Pesus 30 spect/iGI also 3 Arena	50.0	5 2	Star Tree Deep Space Nime Fallen P	29 90		Unma
roce of Persus 112	39.0	ŏ	Star Trex Voyager Eithe Force	189 00		Unrea
oce of Persia 30	99.0	ň	Star Wars Epra 1 Phundom Menace	99 601		Lirban
paget (G)	139.0	n l	Star Wars Episit Racer nowa cena Star Wars Shadows of the Empire	99 00	H	
ation 3 Arrana	99.0	ň	Star Wars Shadows of the Empore	99.00		Vamo
est for Glory V: Dragon Fire	69.0	ňΙ	Star Wars Behind the Madic	99 95		+ F300
ne of Mages Pt.	69.9	5	Star Wars Behind the Magic Star Wars X-Wing Altance Starmati	99,95		Warns
ilroad Tycoon 2 PL + misie	99 0	ō l	Starcraft	99 00		WARL
Py Charmonometric 199 Pt.	59 D	ol .	STARCRAFT BROOD WAR	79 00		Warce
lest for Glory V- Dragon Fire ge of Moora PL ilroad Tycoon 2 PL + mise Tycoon 2 PL + mise Tyman 2 PL ach for the Stars an + A D 2044 PL	69.0	ő z	STARCRAFT BROOD WAR Starstup Troopers PL Streepoint Pt SU-27 Convinendor's Edition	79.00		Wargi
ach for the Stars	99.0	ol	Straupoint Pt	39 95		Warp
an + AD 2044 PL	135.0	0	SU-27 Commander's Edition	39,00		Warh
ah PL col d Seron 2	99.9	5 [H	Submarve Titary PL			Warlo
cal	59.0	oi.	+ gratis Ancient Conquest PL	99 00		Wares
d Seron 2	69.9	5 2	Sudden Strike PL	119,00		WING
dien	59.0	0	Superbike 2000	79 00		More
drein drein Rempage sadent Evil 3 stiller lo Krondor controller Pay PL (od 16 kd)	39 0	0	yaht Accent Conquest PL Superblar 2000 Surerb ke 2001 Superblar CODA (5 per, 31x00) Pt	129 00		WWI
sident Evil 3	139.0	0	Superpace CODA (5 per, 11xCD) Pt	99.00		Wysp
turn to Krandor	69.0	012	SWAT 3D ENN Edition	99 00		X-Buy
cormove Psy PL (od 16 lst)	49.0	0)	Sydney 2000 - Dlympic Games	139 00	_	X-Wir
			Syndicate Wara - Dark Ornen	59 00	1	Zeus
gue Spear Urban Operations	99,0	0	System Shock 2	59,00		Zwan
Ncage Stage 2	159,0	01	SWAT 3D: Else Edition Sydney 2000 - Dlympic Games Syndicate Wars-Dalit Orien System Shock 2 Sacily 1986	59,00		
			grammer of the same			-
		A COL	COMPANY OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PARKS OF THE PAR			

99,00	Z	10mg Raider 3-Lost Amiliect	99,95
60,95			. 99 00
99 00	2		139 00
. 99,00	Z		00,28
. 49,00	Z	Tomb Rz de-Unfished Bussiness	99,00
155,00	2	Tony Hawk 2	
119,00	1	Ton Gun Haraels	39 (10)
59.95		Total Anihilation 2 - Kinggams	50.95
68 95		Train Fown	89.00
99.00		Transport Tycoon delune	39.00
59,95		Tribat Rage	
99.00	2	Tribes 2	95.00
	Z		79,90
119,00		Tridonis	40,95
119,00		Tungunica-Legand of Faith PL	39.00
79.00		Teroje Korniksy-Garfield PL.	
69,00	Z	Twoje korodow-Lucky Liste PL	36.00
69 00	Z	Twoje Komday Popeye PL	39,00
39 00	*	Twoja Komousy Smerty Pt.	39,00
89 QO	2	Teroje Komasy-Tom&Jerry PL	39,00
29 00	Z	Trioge Krestowki-Lucky Loke PL	49,00
79 00	Z	Turge Kreskowki-Smerty pf	49,00
189 00		Sympteusz PL	59,00
79 95		TEM PL	68,00
59 00		Litizza 9 Ascension .	129,00
29 90		Unreal	49,00
189 00		Unreal Tournament	19 00
99 00		Urban Chers	159,00
99 00	H		150.00
99.00		Vamove the Masquerade Redemption	
99.95		• mousepad	199,00
99.95		Wartabe	49.00
99 00		WARCRAFT I	35,00
79 00		Warczaff al Delus Edition	69.00
79 00		Wargamer Napoleon 1813	49,00
39 95		Warpaines	59.95
39.00			159,00
. 04/44		Warlords Battleon	99.00
99 00		Warrone 2100	79,00
119,00		WING COMANDER PROPHECY GOLD	58,95
79 00		Worms Armageddon PL	89.00
129 00		WW II Fighters	79,00
99.00		Wyspa 7 Skarbów PL	29.95
		X-Bayond the Footber	59.95
99 00			
139 00		X-Wing vs. Tie Fighter - Baterce of Power	
59 00	1		129,00
59,00		Zwartowany Gcarodzieł 2 Pt.	29.00
. 59,00			
	4	JEZYK NIEMIE	CKI



TOMANIA oskonale gry, rącząca przyść grania z nauką trudnej, su ortografii. Zostaw one













vych, daiecych powody do zadowolenia pie m.in. w stylu wydanego w grudniu 2000 Coli na McRae 2. Czekamy :1

Dark Ore

Pod tym tajemniczym tytułem kryje się wymazuny an-line'owy prezent urodznowy (nieste y, premiera dopiero wiosną :[] dla wszystich milośników hand SF. Dank One pozwoli nam wcielić sie w rule zarządcy stacji kosmiczne lego zadania to m.in. rozbudowa stacji i Wypo sażenie jej w odpowiednie systemy zaczepne phonne (kasmas to niebezaleczne miejsce) newnienie instalacji ochrony myšliwskie; itz



Piraci = terroryści?

olicja brytyjska stwierdziła w specjalnym viadczeniu, iż jest pewna, że wplywy z przedaży pirackiego softu na Wyspie zasilaj kase IRA, Tym samym og raz kolejny optwie zona zostala teza, że większość grup o tym rharakterze na calym świecie korzysta z tego latwego i stosunkowo bezpiecznego zródla fi nansowania. Hm. boję się pomyśleć, ile kala hów można kupić z jednej tylko "sesj" na Sta ilonie Dziesięciolecia i do szego mogą one zo stać wykorzystane

Motorhead 2!

Niestety, jak na rezie jedynie na PS2. A szko ta, bo jedynka (mielišmy! ;) była naprawdą nie zla: świetne - jak na ówczesne możl wości grafika i niezla nawet teraz fizyka. Ech

· Kohan: Immortal Sovereign

Doslownie na dniach możemy spodziewać się te łoskonale prezentującej się na screenach stra tegii. Maly aperitif przed cłównym daniem



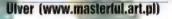


Wei-Dwa - Duke'je?

ake-Two (Nimm 2?) Interactive (czlonek Gol) vejęlo od Infogrames wylączność na ... posta uke's Nukema! Prawa obejmują nie tylko ty uly przeszle, ale i wyczekwany przez gracz

Return to Castle Wolfenstein

Ten tytuł z pewnością nie jest wam obev. Primo: w końcu to seguel jednej z najważniejszych gier w historii komputeryzacji, secundo: kilka zdań napisałem już o RICW w jednym z zeszteroczaych numerów (* konkretnie w lipcowym CDA. Tyle że wówczas gra ta była w powijakach, a te raz możemy odliczać już miesiące, a nawet tygodnie jej premiery.



dziesięcioletniej przerwie

na ekrany maszych monito rów ponownie zawita shooter o przygodach Williama "B.J." Blazkowicza. Oczekiwania sa bardzo duże i chyba każdego nurtuje pytanie, czy RTĆW okaże się równie wielkim - jeśli chodzi o grywalność shooterem co pierwowzór? Wydaje sie to wielce prawdopodobne. Miedzy innymi dlatego, iż szefem programistów jest Gray Matter, człowiek uprzednio związany z Xatrix Entertainment. Pracował on między innymi przy Redneck Rampage i Kingpin, a więc tytułach znanych pardzo dobrze fanom krwawych strzelanek. Facet zatem zna się na rzeczy i nie dopuści do wydania byle jakiego gniota.

Drugim aspektem przemawiającym za RTCW jest silnik, na jakim powsta je. Engine Quake'a]I[jest obecnie obok Unreala bez watpienia naj ep-



zym engine'em, w związku z czym można się spodziewać grafiki najwyż-szej jakości. I tak w rzeczywistości jest

tym filmie była scena z taką samą kolejka... (i to jaka - bijatyka na dachu!).

enach obok. Lokacje są bar-

dzo rozlegie, przestrzenne i

mroczne. Czuć wręcz chłód

kilkusetletniej budowli,

zwłaszcza w lochach.

Nic w tym dziwnego,

zważywszy na fakt, że

programiści kreujac

tekstury korzystali ze

zdjęć starych, nie-

mieckich zamków.

Natomiast otwarte

przestrzenie nieodpar-

cie kojarzą mi s'ę oso-

biście z filmem "Tvlko

dla orłów". Może dlate-

go, że na jednym ze scre-

enów widoczna jest kolejka

inowa, a, jak pamiętacie, w

Zresztą akcja gry toczy mie tylko w zamku Wolfenstein, ale również w pobliskiej niemieckiej wiosce. Czyżby zatem kolejna analogia do tego głośnego filmu? Mnie to jednak zbytnio nie przeszkadza, gdyż grafika wygląda naprawdę świetnie (pamiętajmy, że są to tylko stateczne obrazki), a i sam film - o książce nie wspomi najac - był OK! Na dobrym sprzęcie RTCW wyciąga podobno aż siedemdziesiąt klatek animacji na sekunde! To zaprawdę imponujacy wynik, ale dopóki sam tego nie zobaczę, to raczej nie uwierzę.

Zresztą nie samą grafiką gracz żyje lle to jest fajnych gierek z taką sobie oprawa? Nowością w RTCW jest z pewnością wprowadzenie limitu biegania, co oznacza, że po mniej więcej dwudziestosekundowym sprincie

Blazkowicz opada z sił i dalej już nie da rady biec. Wreszcie ktoś pomyślał, że bohater shootera to też człowiek i ma prawo się zmęczyć. Jak zawsze w przypadku gry z gatunku FPP, autorzy zapewniają o rewolucyjnej inteligencji przeciwników. Ponownie nie mam zamiaru z nimi dyskutować, ale czy pobiją booty z Unreal Tournament? Szczerze tym razem watpię, ale co ja biedny robaczek pede polemizował z Activision. Pożyjemy, zobaczymy.

Bardzo apetycznie prezentują się screeny, na których Blazkowicz szaleje z miotaczem płomieni. Już teraz moge powiedzieć, co będzie moją ulubioną bronią, choć całkiem przyjemne mogą się okazać pozostałe ustrojstwa. Z tego, co wiadomo, w ar-



wicza można jak najbardziej używać. Krzesło chociażby posłuży do zablokowania drzwi, za którymi będzie już słychać odgłos ciężkich butów ścigających bohatera hitlerowców.

Z powyższego wynika zatem, że nie powinniśmy się szykować na tak wielki szok, jak dziesięć lat temu, ale też z pewnością warto czekać na RTCW. Być może nie jest to gra przełomowa, ale będzie wykonana na najwyższym dostepnym na naszych maszynkach poziomie. Najważniejsza jest w końcu dobra zabawa, a jest wielce prawdopodobne, że RTĆW nam ją zapewni.

Return To Castle Wolfenstein Activision

Microsoft zakupił Digital Aneli
 Z pokrawnych nawsów: Microsoft dopiął swi

ytuł mówi praktycznia wszystko: racer, wię icigówka. Tyle tylka że wykorzystując klice dobrodziejstwe Internetu: można be ie wiec zworzyć wirtualna taniny, broć udzi mistrzostwach, ściacać nowe tory i autka.



Aby utrudnić grę, twórcy postanowili umieścić w niej bardzo dużo tajemnych schowków oraz miejsc, w których trzeba będzie zdrowo pomyśleć, co dalej. Wiele z przed miotów znajduj

senale Blazkowicza znajdą się miedzy

innymi granaty, pistolety, karabiny

tak dalej, czyli w zasadzie to samo,

co było w polskim Mortyrze. No cóż, nie możemy przecież, zważywszy na

realia fabuły, wymagać, aby nasz bo-

hater latał z giwerą rodem ze Star Trek

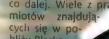
zy piła mechaniczną. Aczkolwiek

zesť przeciwników wygląda jakby z

ałkiem innej bajki. W RTCW pojawi-

ly sie bowiem umarlaki, które sa

efektem hitlerowskich eksperymen-







Nou mieli ujrzeć Duke a?

Stonekoep 2: Codmeker Zytelnicy dan nam cynk, że w co-ine owyn pie można zemawiać... StoneKeep 2 zez nas role-playa, nie był on jednak wcze niej zapowiedzieny, co więcej: jego producer Interpley - odmówii jelichkolwiek komenterz na ten temat: Tymczeeem ne Gemestopie wid ieje już nawet data premiery: 15 czarwci

Francuscar obrácany gwiezdny pył?

Z jednoj strony na tojweńskim CNET-cie poje wiają się nowe filmy i screeny z tego niezwykie petycznie zapowiadającego się apace-sim niwerkum Startancerel, z drugiej zwelnior Microsoftu szef projektu, Chris Robert m.in. Wing Commander), nie wróży niezeg breso Pożyjemy, zobaczymy.

go i stal się formelnym właścicielem uprzed go sojusznika. Digital Anvil (którego szefem b spomnisny wyżej Chris Robertsł . Przejel rów nież tym samym wszelkie prews do gier two conych preuz DA Iw tym FreeLancier). Robert m mówiąc, ma być "dochodzącym

Cinkawostką jest, że wyniki nad statustyki taamiev mozr d... Data premiery f



Age of Kings. Panie, panowie, być może początk

Alpha Contauri - powiest

Majostic o exasia

nn isvertale 2001.

wnież weczej kariery zwiezane sa z edytora

raxis oglociło datę premiery pierwszej częś

łogii osodzonej w świecie gry Alpha Centai

Napisana (bo stworzena to troszka za duże

owe) przez Michaela Ely'ego i Roberta Simp

na "Centauri Dawn" opowiada historię zalo

Jedności próbującej stworzyć dom na Chiro

polnie zwerioweny MMORPG, nawiase

święc), który jakoby – z racji pożacu, jak

ybuchł w siedzibie twórcy Anim-X Studios

nieł się opóźnić, wyjdzie o czasie, czyli w pierw

więc jednak Silver Lightning zdecydowale się a szworzenie sequela do hitu z 1998 r. The Curse of the Snake Cult - takim podtytulem patrzony zostal projekt, to czterokrotnie większy taren "wygladzony" i "niadnicny" funk-cjami Direct3d i ok., zdaniem twóroów - czleokrotnie leosza zabawa. Premiera i luty 2001 lwega: sprzedaz jedynie on line

Thief III - pierwsze wieści? Spectorowski lor Storm podal do wiadomos iblicznel parę istotnych înformacji na tema djątego przezeń na noważnie projektu Thief Thief III (nazwa robocza, ale malo prawco

odobne, by się zmienilał ina być ścistą konty. iscją seri tak pod wzglęcem breści, jak i fory: a więc na powno maksymalny realizm, na evens niesamowity tytul, bez wątpienie niewykła treść. Historia rozpoczyna się w mieju gozie kończyła się poprzednia i odpowia č me na szereg bytan dotyczących bohatei, Garreta, i jego świata. Warto też pamiętać obietnicy złożonej przez Eidos: przed premiera jawi się demo. Czekamy!

DX multiplayer - na pewno taki n Starm wysuściła wreszcie dlugo wyczek any paudy do izdaniem wielu majlepszego role aya wszech czasów - Deus Ex

Atlantica

Czeskie Lonaly Gat Games, stworzone prze. idzi adpowiedzialnych za Hidden & Dangero s, zapowiedziało swój pierwszy projekt pod owym szydem – nazwany Atlantica. Wykorzy ujący engine H&D FPP bądź TPP shooter prze esie nas na govierzchnię... powierzchnie wiel vrsźnie sferycznych światówi Warto czekad





Infogrames przejmyje Hasbro Nagrames Entertainment przejęla prawa d łepartamentu rozrywki" Hasbro interactive o oznacza również przejęcie wszystkich umo cancyjnych Hashro (m.in. Ateri, ale i on-i owego DSD) praz portalu sieciowego Ga es.com. lijakkolwiek dzantelmen me mówią eniądzach, zoradzimy, że kwota lo którą ubo ze jest infooraines, to 100 milionów dolar

raz cześć udziałów).

l E-letni Jason Dillman dolaczył do teamu two vacego Empire Farth (wydawca: Stainless cell. Naturalme, me dostal tej pracy tak od



Ziemia, Okolice roku 2050, Świat stoj w obliczu wielkiej wojny. I. o dziwo, nie ma zbytniego zagrożenia ze strony Rosji, która ostatnimi laty niezwykle ostabła, lecz pojawiło się zagrożenie ze strony Chin, które wraz z sasiadującymi krajami pragną utworzyć Wielką Azję. Po drugiej stronie zaś stoi inna wielka siła, tym razem zachodnia - USA w sojuszu z Europą. Zagłada świata może być wiec bliżei, niż nam sie to wydaie...



o czyjej więc stronie przyjdzie nam, graczom, stanąć? Oczywiście, po Jedynej Słusznei - Starokontynentalnoamerykańskiej. Siły kierowane przez graczy poczatkowo miały się koncentrować na szerzeniu (s)pokoju na świecie, jednak w czasie prób takiej działalności okazało się, że nie był to najlepszy pomysł. Wróg nie

> próżnował. Londyn w ogniu, Berlin napadniety, nowe rodzaje maszyn dokonują skrajnej dewastacji wszystkiego, co im stanie (lub ucieknie, bez różnicy) na drodze. Misja pokojowa zmienia charakter na misję polegającą na zminimalizowaniu szkód. Ostatnie wysiłki, aby uratować przynajmniej część ludności, stały się beznadziejne.

Czas więc wziąć najzdolniejszych żołnierzy, zgromadzić ich w oddziały specjalne i doprowadzić z powrotem do pokoju w Europie...

W taką oto wizję wprowadzać nas będzie gra sygnowana przez Topware Interactive, pod tytułem Iron Dignity. Nie jest to może nazbyt oryginalny scenariusz, ale i nie razi nadmiernie swoją naiwnościa, ot - standard.

Samą grę ciężko jest zakwalifikować do jakiegoś stereotypowego gatunku. Coraz częściej producenci gier stwierdzają, że warto jest ze sobą łączyć dwa, wydawałoby się przeciwne, gatunki: strategię i symulację/strzelankę. Tak też jest i w tym przypadku (tutaj mamy raczej do czynienia z tym drugim rodzajem). Misje w grze mają być zróżnicowane. Gracz zostanie rzucony na obce i wrogie terytorium w celu zdobycia informacji, uwolnienia więźniów czy też zlikwidowania (no, bez hipokryzji, wymordowania) mniejszych oddziałów nieprzyjacielskich. Najmniejsze podwiniecie nogi, jakakolwiek wpadka może spowodować globalna katastrofę. Po raz kolejny więc los świata w twoich rekach, graczu!

Przed misją przedstawione zostanie graczowi krótkie, acz treściwe streszczenie (cele misji wraz z mapka). Pomoże ono w odpowiednim zaplanowaniu akcii. jak i korzystnym ustawieniu swoich ludzi i sprzetu na terenie walki. Czas jednak przejść do samej misji. W każdej z nich będziemy mieli możliwość kontrolowania różnych wehikułów - od samochodów, poprzez samoloty, aż po woienne roboty. Mimo oczywistych różnic pomiędzy tymi pojazdami, nie trzeba będzie spędzać godzin na nauce

ich postępy w walce. Gra da nam również możliwość dawania mało skomplikowanych rozkazów dla przyjaznych nam jednostek, takich jak: "kupą, mości panowie", czy "waruj przy obiekcie X.". W swojej grupie będzie można mieć najwięcej 15 pojazdów, do których w każdej chwili bez przeszkód można się będzie przesiaść. Iron Dignitv da nam również możliwość "zdystansowania" się do walki poprzez spojrzenie na jej teren z lotu ptaka. Dzieki temu rozwiazaniu nie traci sie komunikacji z jednostkami, a co więcej, widok taki pozwoli na typowe dla

jak podczas oglądania dobrego filmu

akcji. Porównanie dobre, choć według

mnie nieco dla Iron Dignity krzywdzą-

ce - nie spotkałem filmu z nieliniowa

fabułą, a tutaj takowa zaistnieje. W grze moga się pojawić dwie odmienne hi-

storie, z wieloma pomniejszymi "od-

nogami". O dostępnym uzbrojeniu nie

wiadomo na razie nic poza tym, że ro-

dzajów środków eksterminacji ma być

dwanaście, co zbyt dużą liczbą się nie

Jak się ma gra, jeśli chodzi o wygląd, sami widzicie na screenach. Sugerowałbym jednak, żebyście się zanadto nimi nie przejmowali, gdyż prace nad Iron Dignity jeszcze trwają i wszystko może ulec zmianie. Szczerze mówiac. jest to pocieszjące, bo to, co można zauważyć na obrazkach, najlepszego wrażenia na razie nie robi. Po prostu powstawały już wcześniej gry z tego gatunku mające o niebo lepszą grafikę. Jeśli chodzi o szczegóły techniczne podane przez autorów, to ID. jak każda nowa produkcja z takiego gatunku, ma oferować płynnie zmieniające

sie porv dnia. Niektóre misje odbywają się tylko w nocy, inne tylko w dzień, ale co ciekawe - nie zawsze na powierzchn' ziemi. Nie, nie myślcie sobie, że akcja będzie się dziać również na księżycu - tak dobrze to nie ma. Czasem przyjdzie nam zejść pod ziemię, do jaskiń i podziemnych systemów tuneli. Co mi się podoba (wi-

najwyżej ośmiu osób i współzawodnictwo - każdy gracz ma wtedy po osiem jednostek. Charakter gry może sprawić. że odniesie ona sukces jako gra wieloosobowa.

Jak wspomniałem na początku, dystrybucją gry ma się zająć firma Topware Interactive. A znając ich politykę ce-



doczne jest to na screenach), podłoże w grze jest niezwykle dokładne, zbudowane z ogromnej ilości polygonów. Wygląda również naprawdę ładnie. Z innych technicznych ciekawostek autorzy obiecują niezwykle realistyczny system zniszczeń (jeszcze się w mojej krótkiej karierze nie spotkałem z tym. żeby czegoś podobnego nie obiecywali...), odbicia w wodzie, pewną integrację z otoczeniem - np. na mosty możemy zarówno wejść, jak i je zniszczyć. (Ale kto pod kim mosty kopie... Czy raczej pali? Nie wiem, przysłowia

mi się mylą.)

oną jest rozwinięty multiplayer.
imi graczami połączyć się będz
ma tak poprzez sieć LAN. jak i li
et. Maksymalna liczba graczy i
Trybów rozgrywki będzie kilk.

a pomoc w przechodzeniu misii o

nowa (TW to pierwsza grupa, która postanowiła zalać polski rynek tanimi, ale stoiacymi jednocześnie na najwyższym, światowym poziomie grami.), jest nadzieja, że nie będziemy musie-





Iron Dignity

li zbytnio nadwyrężać naszej świnki-

skarbonki. Oby, bo szkoda by było.

żeby dobrze zapowiadającą się grę

miała zniszczyć zbyt wysoka cena.

CD-ACTION

EUROPA UN IVERSALIS



Jednakże Twoja władza nie jest nieskończona, a historyczne zdolności - lub ich brak monarchów danego państwa wpływają na szanse zwycięstwa.

EUROPA UNIWERSALIS to:

historyczna gra RTS oparta na dziesięciu latach badań;

wojnie, przesunąć wojska lub uzyskać wsparcie finansowe.

- zdobądź bogactwo i chwałę grając Polską, Francją, Anglią, Szwecją, Prusami, Rosją, Hiszpanią, Holandią, Turcją i innymi krajami;
- bogate i zaawansowane opcje dyplomacji, ekonomii, wojny, kolonizacji i eksploracji: wszystko oparle na rzeczywistych warunkach historycznych;
- historycznie poprawne uniformy, flagi i herby ponad 60 narodów; ponad 700 prowincji do podbicia i kolonizacji; ponad 150 historycznych wydarzeń i misji;

- opcje gry w sieci do 8 graczy po LAN-ie lub Internecie

W pudełku znajdziesz 200-stronicowa instrukcję po polsku!

Dodatkowe scenariusze wydarzeń opracowane specjalnie dla polskich graczy!









www.softbox.pl

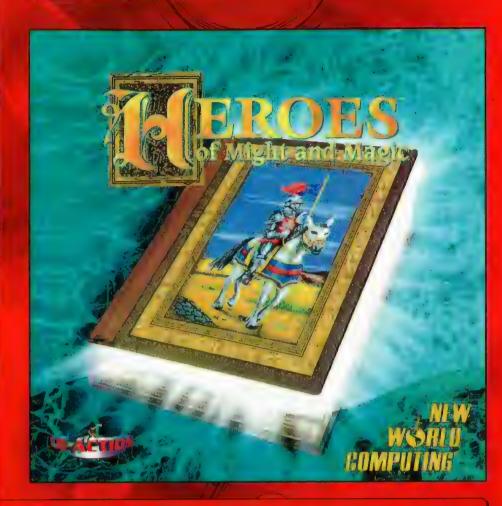




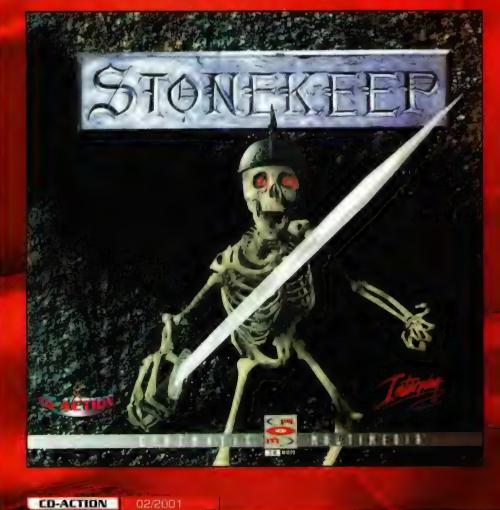




Wszystkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.



Male wyjaśnienie: nie ma tylnej okładki do HoMM, ponieważ zawierający ją plik doteri uszkodzony. Naturalnie, gdy tylko otrzymamy ww. okładkę, opublikujemy ją. A póki co - zalegla okładka do Stonekoepa - tę grę też kiedyś doliśmy...



luty/marzec 2001 🖳 🛄



Podsumowanie walk! Charakterystyki postaci! Śliczne grafiki! I już wkrótce wiele innych niespodzianek dla wszystkich fanów świata Dragon Ball!

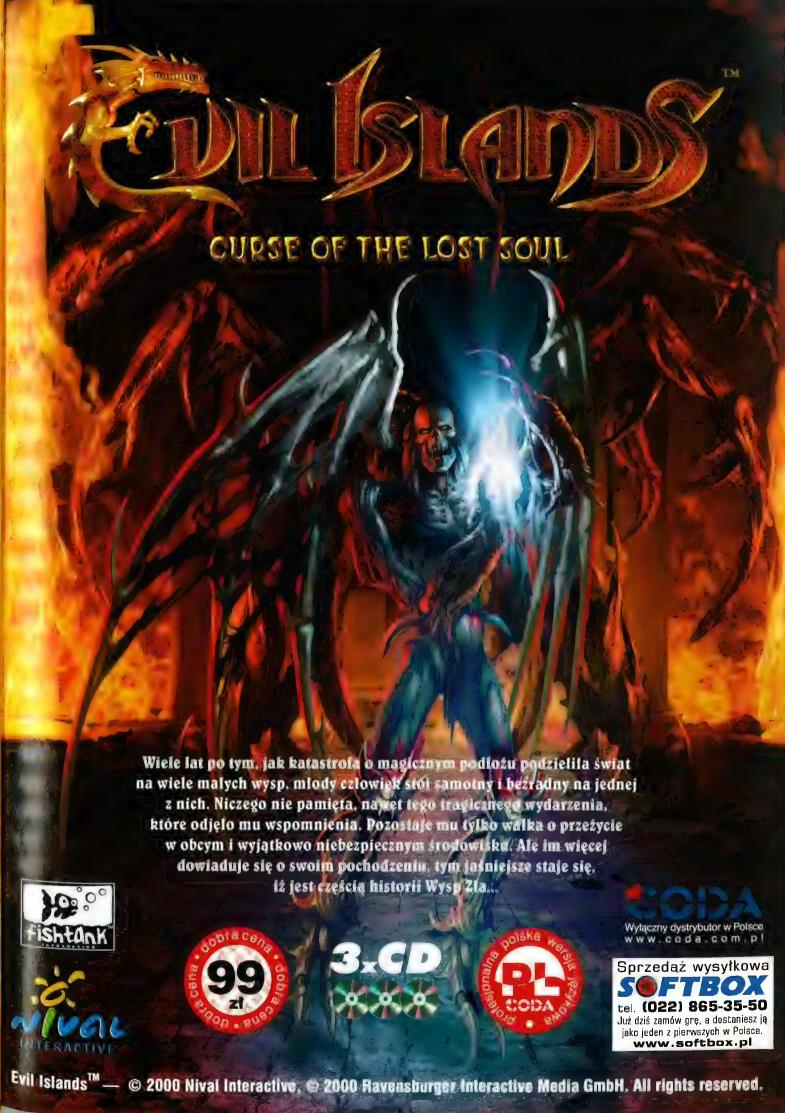


Podsumowania odcinków serii TV! Prezentacja pierwszego filmu kinowego, który już w lutym odwiedzi polskie kina! Nowa stała rubryka poświęcona KARCIANCE

POKEMONA!

A do tego PLAKAT z filmu kinowego!

Kawaii lepsze niż Kamehameha!



dającego im boga, przy czym każdy z nich ma swoje zalety i słabości. Następnie należy wybrać jego wygląd, uzbrojenie i przyznać początkowe punkty do. świadczenia (których liczbę będzie można oczywiście w trakcie gry powiększyć). W rozgrywce można grać przed-

stawicielem jednej z czterech ras: Angels (najlepsi w powietrzu - logiczne), Demons (mający najlepsze zbroe i broń), Mecha-Seraphim (posługuacy się świetnie magią) i Fey (słabi w powietrzu, ale mają potężne czary), co powinno zapewnić dłuższy żywot grze - sposoby prowadzenia walki neda całkowicie różne dla poszczególnych charakterów. Fostaci przez nas prowadzone nie są

ludźmi - należy o tym pamiętać. Mają o wiele więcej możliwości (w czym pomagają im chociażby te skrzydła na plecach:)) - moga zlokalizować za pomoca umysłu miejsce pobytu przeciwnika (no dobra, ja tu opisowo ględzę, a tak naprawdę to sprowadza się to wszystko do radaru w lewym dolnym rogu ekranu), latać i używać czarów. Cracze beda mogli korzystać z wielorakiego uzbrojenia zasilanego maną. Oczywiście nie piszę tu o typowo wojennym ekwipunku, choć i taki znaleźć się może, ale o zaklęciach. Energia nagiczna się oczywiście regeneruje, co dodatkowo przyspieszyć można specjalnymi, charakterystycznymi dla RPG gadżetami, takimi jak magiczne pierscienie. Niestety "ubieranie" naszego anioła, diabła czy kogokolwiek innego odbywa się tylko przed walką. w czasie jej trwania jest już "after birds" (po ptokach).

Ciekawy jest "system uszkodzeń" naszej postaci. Istnieją np. bronie, które mogą odciąć bohaterowi skrzydła - co go automatycznie zabija. Jeśli ktoś wykazuje syndrom Ikara, prawdopodobnie nic mu się nie stanie. Za to - jeśli chciałby zrobić coś wręcz przeciwnego, czyli lecieć zbyt blisko wody może się zdarzyć, że jego skrzydła namokną i będzie musiał trochę poczekać na wyschniecie, rażno przebierając innymi kończynami :). Ważne w walce również będą elementy pogodowe. Dobry, sprzyjający wiatr będzie mógł polepszyć szybkość poruszania się postaci, a wiejący jej w twarz będzie ją opóźniał. Podczas rzucania czarów w j**aki**ejś zimowej lokacji śnieg będz e **lec**iał wraz z czarem

go wzbudzającym. Będzie nawet moż- 👚 torzy obiecują jakieś naturalne ogra-: liwość podburzenia chmur, tak aby wywołać burze.

Osobną sprawą jest warstwa techniczna gry. Seraphim korzysta z chyba najpopularniejszego dziś silnika unreala. Grafika jaka jest, każdy może zobaczyć na screenach. Według mnie ktoś mógłby się uż przesiaść na nieco inne rozwiązania, postacie są niestety dość kanciaste (na pewno bardziej, niż to ma miejsce choćby w takim Quake'u III). No ale w końcu scr pokazują wersję alfa gry.. Tak jak Drakan, Seraphim ma dać graczowi złudzenie wolności i możliwości lotu tam, gdzie gracz ma tylko ochote. Jednak to złudzenie szybko zniknie, gdy gracz dotrze do końca pola wyznaczonego przez autorów jako strefa walki. Na szczęście nie

spotkamy ściany, po przeleceniu której wyskoczy nam napis "out of

bounds"

niczenia, jak na przykład silniejszy w danym miejscu wiatr. Również ważną rzeczą jest tzw. sufit - na pewno nie spotkamy się ze ścianą, autorzy obiecuja, że będzie on na tyle wysoko, że gracze bedą spokojnie mogli atać wysoko nad szczytami gór.

Wiadomo, że gra ma mieć tryb multiplayer, niestety maksymalna liczba graczy jest jeszcze nieznana. Pozostaje więc nam, graczom, czekać na pojawienie się tej gry w sklepach. Być może znów będziemy mogli spędzać godziny przed komputerem, latając ponad chmurami i czując we włosach podmuch z'mnego wiatru. Mnie brakuje tylko bardzo potężnego komputera i 21-calowego monitora, mógł abvm cieszyć się tą

> Seraphim Valkyrie Studios

nijele a nich, gdyż na skutek nieprzewiuzianyci roblemów z wersją PC jej twórca, Teeny Wa ny Games, wyna WSPC jedynie na PSX - Ech Outlive do polowy roku nent objecajo, że Outlive - ich RTS w klimatach

W produkcji

NBA Card Game

akt, news średnio zwiezany z orami kompute rowymi, jednak nie moglem przejść z nim do porządku dziennego (może się zalapie na druk?...). Otóż właściciel praw do role-play ów: D&D i Star Wars, swórca najpopularniejszej karcıanki świata, Magie: The Gathering, podpi sał umowę na tworzenie gry karcianej NBA! Już widzę te pojedynki: rzut za A - obręcz - zbiórka lodmanem - niesportowe zachowanie - dwa

iard SF, oferujący ponad 40 map, 20 jedno-

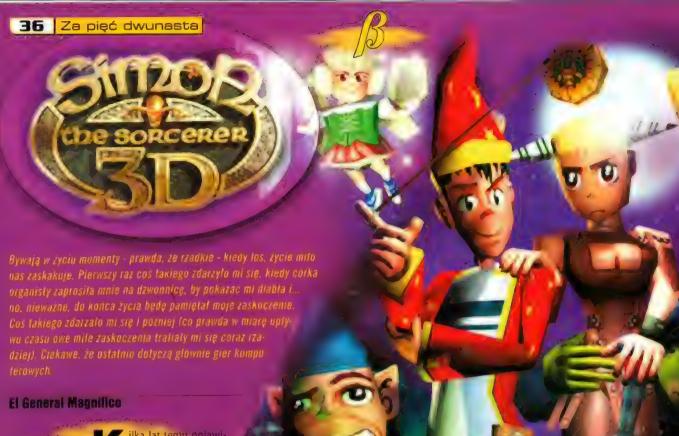
stek i grę dla 16 graczy równocześnie - pojaw

Disciples It: Dark Prophecy

to sequei zdecydowanie niedocenionej roleilayowej turówki wydanej przez Strategy First Poniżej soreen z przedsięwzięcia, które ma dowodnić wazem i wobec, że Disciples to jest



CD-ACTION 02/2001



cego drogę bałwana, nale w oczach (dostownie!)

yklu o Namii (ja go nie lubię, uważa<mark>m za o</mark>k ot i lekce sobie go ważę, ale podobno wszedł do ratury fantastycznej, więc chyba jestem w swoim nie konac, bo jej polska wersja pojawiła się jakiś rok temu na naszy

Od czasu do czasu pojawiały się wieści o tym. że dzielny Simo

Simon the Sorcerer 3D

u wersję beta nowego Simona 3D. Zas ne. bo całą grę zrealizowano w wersji 3D. Grafika je skby mało staranna, z niezbyt imponującą ilością sz a zrobić, mając dobry engine, przekonacie się. Rune a albo demko Blade of Darknesss z ostatniego krążka CDA). worcy gry zachowali jednak dowcip charakteryzujący jej poprzedniczkę. Dotariszy do Rozdziału Drugiego, padlem ofiarą ataku kolki







tlers. Dodajny jednakże od razu, że trzyma przy tym wysoki poziom, bo żadnej z trzech dotychczasowych części nie można nic zarzucić. Od zawsze produkty Blue Byte'a trzymaly ten sam bardzo wysoki poziom. Nowatorstwo, świetna grafika, wysoka grywalność to był znak rozpoznawczy Osadnikow,

robale kilkaset lat wstecz?), a cogorsza - wprawdzie można je zabic, lecz ich budowle są niezniszczalne! Tym razem programiści Blue

Byte'a po

Ulver

ia lista pytanie czy Seitlers IV sprosta waszym wymaga niom? Po kilku dniach spędzonych na graniu wydaje mi się że tak. chociaż nie spodziewajcie się wielkiej rewolucji. Zmiany w stosunku do "trojeczki" nie są szokujące, myślę jednak, że w przypadku Osadników metoda "małych

kroczków" w dążeniu do perfekcji jest prawidłowa Sama idea gry jest od pierwszej części taka sama a drobne zmiany, jakie zachodzą w poszczególnych sequelach, czynia Settlers coraz bardziej ciekawą i atrakcyjną pozycją Starczy już jednak iego filozofowania, czas podzielić się wrażeniami, jakich dostarczyła mi czwarta część Osadników.

Przede wszystkim w nowej adstanie mamy do czynienia z bardzo jasno nakreślonym przeciwnikiem, którym jest Dark Tribe, czyli - jakby to nazwać po polsku - Mroczne Plemię. Są to dowodzone przez upadłego anioła Morebusa potwory z piekła rodem, które zostały wysłane na ziemie Osadników w celu zdobycia artefaktu Betamax Diabelskie pomioty, jak zawsze w takich przy-

padkach, są bitne

stawili przed graczami naprawdę ekstremalne zadanie, bo chociaź da się pokonać Mroczne Plemię, to jednak wymaga to nie lada wysiłku i umiejętności Wydaje się, że dla fanów Osadni ków jest to fantastyczne wyzwanie Napisałem



już o przeciwnikach, a słowem nie wspomniałem, jaką przeciwnik może się zabeztym razem rasę może poprowadzić gracz. Są trzy pieczyć przed sabotażystamożliwości, a mianowicie Rzymianie (ilekroć styszę to słowo, mam przed oczami "Żywot Briana Monty Pythona - he, he, he), Wikingowie i Majowie. Dla kazdej z nich przygotowano odmienne kampanie, misje, a także czekające na nich zadania. Przypomina to troche Age Of Empires II. gdyż różnice pomiędzy rasami są doskonale widoczne. Inne budynki, a tym samym odmienni wojownicy wymagają różnej taktyki etc. Kto graf w AOE II, ten wie, o co chodzi. Choc Settlers IV wydaje misie gra kierowaną raczej dla fanów poprzednich części niż dla początkujących graczy. znajda bardzo dobry tutorial, ktory oczywiście na-



iczy ich, jak postępować w Osadnikach, wygrać.

samei rozgrywce zasłly oczywiście również any. Wydaje mi się e w przypadku noch Osadników więk-Macisk położono na ekty wojenne i tak-Wcześniej nie budowaliśmy razem przede ystkim walczymy. to dobrze, czy też rozstrzygniecie

l. ale, według maie, gra uzyskała więcej polotu. Zdecydowanie irdziej wolę walczyć, niż budować, aczkolwiek nie myślcie, że tego ugiego brakuje. Bynajmniej, jeśli lubisz budować, to możesz stwozyć naprawdę fantastyczne rzeczy, przekształcając swoją kolonię w fortyfikowany raj na ziemi. Jako że pojawili się w grze Wikingo io to programiści Blue Byte'a położyli spory nacisk na walkę na orzu. W Settlers IV dokładnie widać, jak wielkie znaczenie miało Pyciu Wikingów odpowiednie użycie floty, choć nie tylko, bo postate nacje również dysponują rozbudowaną flota. Na morzu doiodzi do naprawdę wielkich bitew z udziałem dużej liczby okręw Warto w tym miejscu podkreślić, że komputerowi przeciwnicy stali obdarzeni bardzo wysokimi umiejętnościami i. co by nie mowalczy się z nimi o wiele trudniej niż chociażby w Settlers III. Z tych wojennych nowinek warto odnotować sabotażystów. Wysymy takich przyjemniaczków do osady wroga, a oni sabotują ich wysokości zadania. Chwała im za to po oudynki. Problem w tym, że takie jednostki są kosztowne, a do tego 🧪 wsze czasy!

mi. przygotowując na nich pułapki Łatwo jest zatem stracić sabotażystów, Niemniej szkody przez nich wy rządzane czasami decydują o wyniku wojny (pamiętaj jednak o tym, że przeciwnik także dysponuje sabotażystami) Nie samą wszak wojną człowiek żyje, dlatego też znacznie usprawniono życie fanom lubującym się w handlowaniu. Transport odbywa się szybciej

dzięki drogom i jest on wydajniejszy za sprawą zastosowania wozów. W końto w opcjach nowicjusze cu mamy średniowiecze i handel kwitnie. Za to ciężej (nie ma nic za darmo) się poluje. Albo mi się wydaje, albo zwierzaki (np. jelenie czy zające) autorzy obdarzyli inteligencją, gdyż mają one paskudny i wredny zwyczaj uciekania przed myśliwymi. Nie wymagam od nich, aby same pchały się pod nóż, ale czasami jest to irytujące, gdy potencjalny positek ucieka moim podopiecznym w gęstą knieję





Jak to już jest w zwyczaju Blue Byte'a, Osadnicy bardzo ładnie prezentują się graficznie, choć na dobrą sprawę oprawa wizualna niewiele różni się od tego, co widzielismy w Settlers III czy w dodatku o Amazonkach. Oczywiście cieszą oczy budowle Wikingów czy Majów, ich wygląd, a także nowe zwierzęta i bardziej szczegółowagrafika terenu oraz poprawiona animacja postaci (o) poruszają się teraz bardzo ładnie), jednak jest to nadai grafika w bajecznie kolorowym, nieco komiksowym stylu Settlers. I dlatego za największą innowację uwazam wprowadzenie opcji zbliżenia obrazu, która wyszła chłopakom z Blue Byte'a znakomicie Przy podwójnym powięk-

szeniu postacie oraz budynki nadal fantastycznie wyglądają. są one pozbawione ogromu pik seli, które drażnią mnie przy zbli żeniach w innych Simach Przydaje się to zwłaszcza w. bitwach, gdy potrzebujemy przejrzystego widoku na pole walki, choć nie tylko Nie będę się na razie wypowiadał na temat ścieżki dźwiękowej Osadników. gdyż wolę ze swoim osądem poczekać na pełną wersję gry Nadmienię jedynie, że to, co do tej pory uslyszałem, nie zawiodło mnie

No coż. zdaję sobie sprawę z faktu, że powyższy artykul nie wyczerpuje tematu Settlers IV. lecz jest to przecież relacja z gry w wersję beta. Ma budzić przedsmak, poczucie niedosytu i możliwość wykazania się pismakowi, który być może już w przyszłym numerze będzie pisał recenzję: Na zakończenie jedynie dodam, że nowa odsłona Osadników nie zawodzi mojch i zapewne nie tylko mojch oczekiwań. Ponownie chłopcy z Blue Byte'a stanęli na



The Settlers IV



Witamy w kolejnej edycji Gamewalkera. Rubryka ta powstała po to, by: !

1) ci, którzy nie lubią dużo czytać, mog i szybko dowiedzieć się, o czym i czym są gry recenzowane w tym numerze

2) podać te informacje, które nie bardzo mieszczą się nam w stopce (info); 3) ale najważniejszym powodem jest fakt, że teraz - dzięki Gamewalkerowi możecie poznać nie tylko opinie recenzenta na temat danej gry, ale i tych wszystkich, którzy mieli z nią jakąś styczność. Co powinno pozwolić wam na łatwiejsze wyrobienie sobie opinii o tej czy innej grze.

Takie przynajmniej były teoretyczne założenia, a co wyszło - sprawdźcie sami.

Skala ocen AD 2001

1 - po prostu dno + metr mulu; gra która w ogóle nie powinna ujrzeć światła dziennego. Zero zalet, mnóstwo poważnych wad. Szkolny ogpowiednik: 1 (...i przyidź jutro z rodzicami!:)). W ogóle w to się nie da Gra się w n g całkiem, całkiem... ale arcć. Nie brać, nawet adv daja za darmo! 2 - stroszna kaszana, w której praktycznie nie 7 - dobra gra, choć nadal nie ma nic dobrego. A jeśli nawet jest, to liczbo pozbawiona istotniejszych wad. wad niwelu e wszelkie atuty. Szkolny odnowiednik: 2. Granie w to jest kara...

3 - cienka gra, ma jakieś rzeczy warte wzmianki, ale duża liczba poważnych wad wad. Szkolny odpowiedn k: 4, Granie sprawia, że grać w nią mogą tyko wtaką grę nie jest stratą czasu. wyposzczeni fanatycy danego gatunku. Szkolny odnowiednik: 3=.

4 - raczej cienka, ma parę rzeczy, o krórych można ciepło wspomnieć, ale ogó ne wrażenia są nadal raczej negatywne. Szkolny odpowiednik: 3. Grać niby można - ale po co? Jest wiele innych i lepszych gier, które są o Szkolny odpowiednik: 4 +. Należy w lym samym co ona...

to zagrać. 5 - przeciętna gra, nie wyróżniająca się z 9 - doskonała gra. Praktycznie nie ma Numu niczym specjalnym. Ma trochę zalet ale poważniejszych wad, a jeśli ma jakieś, i dużo istotnych wad (te raczej przeważają). sa one niezbył znaczace. Pod wieloma Pograć można - gra raczej nie rozczaruje, nle wzaledami orvojnalna i odkrywcza. i nie wzbudzi wielkich emocji. Szkolny Grafa/muzyka stanowczo powyżej

6 - niezla gra, choć do czołówki sporo długo pamiętać. Szkolny odpowiednik: 5. Nie zagrać w to. warta uwagi. Liczba poważnych zalet byłoby błędem. 10 - po prostu cudo (w obrębie

czym są w niei rzeczy łaktycznie warte danei kategorii gier). Wod albo pochwaty. Szkotny odpowiednik: 4-. brak, albo sa nieznaczne. Przynajmniej kilka elementów gry (grafika etc.) na najwyższym poziomie. Nowe (dobre) pomysty, wysoka grywalność. Po prostu Potrofi przykuć do ekranu i widzisz tako are i szczena ci pozytywnie zaskoczyć. Liczba godnych opada. To ara, która przeidzie do uwagi zalet wyższa od liczby istotnych klasyki danego gatunku (tak jak np. Q1 albo Doom dla gier FPP). Wiesz, że za rok albo i dwa też 8 - bardzo dobra ara, Dużo zalet, będziesz w to grać. Szkolny niewiele istatovch wad: ma w sobie odpowiednik: 6. Kupować w coś, co znacząco wyróżnia ją z Humu ciemno! (np. dużo wyższą od przecielnej

scenariusz, nowe rozwiązania itd.). Uwana: oceno 10/10 wystawiana jest zbiorowo - recenzent może tylko NOMINOWAĆ grę do tej noty! Dopiero ady przynajmniej dwie inne osoby też uznają, że ara jest tego warta, przyznawane est 10/10. Zatem 10 to wyraz uznania od sporej części redakcii przecietnej. Na pewno bedziemy o niej CDA, a nie tylko autora recenzij.



Age of Wonder PL

- Gatunek: strategic
- Wymagania minimalne: P 166, 32 MB RAM, WIN 95/98, 4xCD
- = Gralismy na: P 433, 128 RAM, Riva TNT2





Smuggler: Dość przeciętna gra spolszczona w dość przyzwotty sposób StrangeOne: Taga, nie da się ukryt, że do Wondera sporo jej jednak brakuje... vASiU: Czy chodzi o Steviego?

jeszcze ej brakuje. Tym niemniej

i wad mniej więcej równa sobie, przy

grafika, muzyka, oryginalny

na kolana nie powala.

Jedi: A widzisz? Ujrzałeś prawdziwe oblicze tej gry. :) Ugly Joe: A Stevie nie zobaczy... Może to i lepiej dla niego. :)

Czarny Iwan: Jeden z hitów Steviego był zatytułowany "Where I'm Coming from". Mam to

Airfix Dogfighter

- Gatunek: action/arcade
- Wymagania minimalne: PH 266, 64 MB RAM, karta graficzna kompatybilna z Direct3D lub 3DFX ze sterownikami Glide 2.x, DirectX 7
- Gralismy no: Celeron 433, 128 MB RAM, Rivo TNT2 32MB RAM
- -...1: Problemów nie było





Smuggler: Glupie - ale fajne :). No î czegoś takiego dotąd nie bylo. Czarny Iwan: Oiei, to tak jak Yasiu!

Ulver: No tak, pochwały za nowatorstwa

Mac Abra: Jak lubisz gierki, które łaczą ostre arzanie i (niewielkie) elementy symulacji, to

McDrive: Kurczę, chciałbym mieć parę takich modeli i taką willę do rozwałki ;) yASiU: A ja bym wa al... eee tam, nie będę się zdradzal.

Gem.ini: Może to i lepiej? A giera? Sympatyczna fruwajka, ot i wszystko.

American McGee: Alice

- Gatunek: akcja/przygodówka
- Ocena: 8+
- Wymagania minimalne: P2-233, 64 MB, Win 98, dopalacz z Open GL - Graliśmy na: C433, 128 MB, Riva TNT2 32 MB





Ugly Joe: Wowowow! Ale KLIMAT!!! Psychodelia + rzeźnia w jednym... Nie dla dzieci! Smuggler: Faktycznie, dobrze oddany klimat książki - która wcale nie jest książką dla dzieci. A ten kot... ludzie, jaka piękna morda!!!

yASiU Oj zajeżdza mi tu psychodelką... barbituranki się jadło? Jedi: Coś czuje, że z tym katem to jakiś wiekszy przekret.

Ulver: Zawsze wiedziałem, że ta Alusia nie może być taka świeta!

Czarny Iwan: Kłoś tam wział winstrol i zainstalował sobie torebke z klejem na nosie. Gra jest

Gem.ini: Bez dwu zdań: jak dotąd najlepsze TPP na świecie. Rogue górą!

B-17 The Mighty Eighth

- Gatunek: symulator Ocenn: 8+
- Wymogania minimalne: P 233, 32 MB RAM, WIN 95/98/2000, 4xCD
- Graliśmy na: C 433, 128 RAM, Riva TNT
- "....l: Chwilami mój B-17 leciał tak, jakby stracil co najmniej dwa silniki



Uwaai:

Mac Abra: Warto pograć dla klimatu. Na i dla wspomnień - gralem w B-17 na A500 z 1 MB RAM-u... Gem.ini: (Wirtualny) nalocik dywanowy na (wirtualne) Zaałebie Ruhry - mniam. Allar: Ja tylka prábowalem (na A500) - wysiadlem

podczas parominutowego oczekiwania na pozwolenie na

yASiU: Glupi jesteś, potem rozdali papierowe woreczki, darmowe drinki i otwarzyli sklep wolnocłowy.

Jedi: A pilot krzyknął: Balango! I stewardesy wyskoczyły z torcika. Ulver: A mama zasłonila ci oczy.

Czarny Iwan: A jak pojawiąty się turbulencie, to torciki wyskoczyty ze stewardes. Prawdę powiedziawszy, gra tylko dla zagorzałych zwalenników natunkii...!

BWP2: Legend of Coffin Rock

- Gatunek: przygodówka + akcia ■ Ocena: 7
- Wymagania minimalne: PH 350 MHz, 128 MB RAM, akcelerate
- Grafismy na: C366, 128 MB, Riva TNT2
- Szło sobie bez większych problemów



Uwagi:

Ualy Joe: W sumie (czego możną oczekiwać) klan poprzedniej części. Tym niemniej k imacik - i owszem - jest. Mac Abra: Krwi sporo, ale nowej krwi mato :).

Allor: Właśnie - jak dla mnie można by jej było wcale z "coffina" (trumny) nie wyciągać, bo maniakiem serii nie jestem

yASiU: Coraz mniej akcji, coraz więcej biadolenia w

Jedi: Może o to chodzi? Mydlane opery nieżle się sprzedają. ;) Gem.ini: Dla tej serii lepiej byłoby, gdyby skończyła się na części

Ulver: Zieeewww... czego tu sie bać? Napisów końcowych?

Codename: Hitman 47

- Wymagania minimalne: PH 300, 64 MB RAN, 12 MB 3D card
- Gralismy no. Celeron 433, 128 MB RAM, Riva TNT2 32 MB RAM.



Smuggler: Zapamiętalem, jak Iwan rozbierał faceta (nieżywego). Nie wiem, co robił dalej, ale ta scena wywarta na mnie silne

Allor: I tak najśmieszniej było, gdy skończyła mu się amunicja, a nie pamiętał, jak kupić nową, latał z nożem :).

yASiU. Słynny Nożownik poszukiwany przez wszystkie policie świata ta właśnie nasz niepozomy (acz pełen chęci) Czarny Iwan - wyjątkowo bez kodu paskowego na glowie.

Gem.ini: Ale trzeba mu przyznać - był n'ezły. Ta potyczka: z jednej strony CI z nożem, z drug'ej oddział karabinierów... Jedi: Maze planuje się wydać za córkę rzeźnika? Kto go tam wie. Czarny Iwan: Zawsze chciałem ko ekcjonować noże, nareszcie mam impuls. Uważajcie na plecy. Aha: świeży i nowatorski pomysł. Doskonala

Deep Fighter

- Gatunek: akcja/strzelanina (pod wodą)
- Ocena: B
- Wymanania minimalne: P233 MHz, 32 MB, Win95/98, akcelerato = Graliśmy na: C366, 128 MB, Win 98, Riva TNT2 32 MB





Ugly Jae: W sumie elektowna wizuałnie, akcji sporo jest - ale gierka nadmiernego zachwytu (mego) nie budzi. Czegoś jej brak – tylko żebym wiedział czego... Jak dla mnie, to roczei 6+.

yASiU Jakas taka... sucha?

Jedi: Sucha, sucha, A dostałeś kiedyś w pysk mokrym Barnabą?

realizacia

Ulver: Nope, ale mogleś go wyprowadzić, zanim się zesikat. Czarny Iwan: Synonim do "suchy" to "Yasiu". A grę można zawekować i zanieść do piwnicy. Będzie kompocik w sam raz dla nieproszonych gości.

Delta Force - Land Warrior

- Ocena: 9 + znaczek jakóści "Wymagania minimalne: Win95+, Pentium II lub Celeron 400 MHz (polecane PI: 400 MHz), 64 MB RAM (polecane 128), CDx4, DirectX
- 7.0+, akcelerator zgodny z Direct3D Graliśmy na: Celeron 433, 128 MB RAM, Riva TNT2 32 MB
- I. Chadziło bardzo dobrze



Mac Abra: Jeśli o mnie chodzi, to troszke za skomplikowane jak na are akcii... Allor: Jeśli ktoś zastanowią się, czy można zrobić realistycznie

wyglądający teren, powinien to zobaczyć! StrangeOne: Piękna, grywalna, realistyczna - jak dla mnie, obecnie na topie!

vASiU: Szczególnie podobają mi się niereglistyczne wnetrzą i chlopak krzyczący: "Ło Malko! Zab li Józka" po polsku, rzecz jasna. Czarny Iwan: Tobie zawsze podobały się chłopaki. Ta giera to doskonały przykład, jak ze zwykłego łomotu zrobić filozofię. Gem.ini: Pozo tym. to Stoszka zabili, vASIU nie Józka... : P Jedi: Ho, ho! To musiala być niezła imprezka! Wchadze w to Ulver: Nie moje klimaty, więc się nie wypowiadam...

G-Tok

- Gatunek: strzelanino
- = Ocena: 6 Wymagania minimalne: Windows 95/98/2000/ME, Pil 233, 32 MB
- Graliśmy na: P366, 64 MB RAM, Riva 128ZX



Ualy Joe: Raczei trywialne. yASíU: Ale nie stawia wymagań intelektualnych – słowem gra

dla mas. Ulver: Dlatego wszyscy w redakcji zostali w pracy na weekend,

<mark>Czarny Iwan: Brakuje jej tego napięcia, gdy np. walczysz z ciężarem</mark> Smugaler: Odkad Iwana na siłowni sztanag przygniotła, ma jakiś uraz :).

Gem.ini: Nie wiem, nie widzigtem (z boku statem :). Jedi: Yeah! Barnaba przeszedł ją z jednym rapciem w kuprze, yeah!

Giants. Citizen Kabuto

- Gatunek: TPP + RTS + wyścigi
- Wymagania minimalne: Pentium II 350 MHz, 64
- MB RAM, 4xCD, akcelerator z minimum 8 MB RAM Graliśmy na: C433, 128 MB RAM, TNT2 32 MB



Mac Abra: Gdyby mi ktoś zafundował sprzet, na którym ta gjerka chodzitahy i szybko, i z odnowiednia liczna detali, tobym. sie wypowiedział. Niedługo bez P3-800 i GeForce 2 64 MB ilp., itd. nie będzie można w nic pograć. :(

Ualy Joe: Ale jak już ktoś ma w miare napakowany sprzet, to <mark>się zdrowo podnieci. I</mark> nie tylko dlatego, że często występują tam syreny w wersii tanless

Czarny Iwan: Napakowany? Poproszę autograf! Smuggler: Topless to one bedg, jak sobie adblokulecie agraniczenia narzycone przez cenzure obyczajową. Na szczeście (wolność słowa!) jest to

Allor: Gra śmieszna, dość nowatorska i nawet nieżle wykonana, ale te wymagania... StrangeOne: No wlaśnie - można jej używać do položenia na lopatki njemal každego kompa!

yASiU: Eee tam, widząc Giants myślałem, że zobaczę ludzi korzystających z idealnego planu treningowego - a tu jakieš košciste przerośnięte nimly... Jedi: Co prawda, to prawda. Polej bracie.

yASiU: Będzie, pojazdy II. też uświadczysz... no i gierka ma wspaniały klimat - bynojmniej nie

uhrana Delphi!

nie po stole!

McDrive: Ale i tak nawet przy wyłączonych

detalach gra się bardzo dobrze – i to nawet z

Gunman Chronicles

- Gatunek: FPP
- Ocena: 9+ (znak jakości) Wymagania minimalne: P233, 32 MB RAM, CDx2 " Gralismy na: P366, 64 MB RAM, Riva 128ZX

Gatunek: Shooter multiplayerowy

.l: Dzialało bez zarzutu

■ Ocena: 9 +





Ugly Joe: Nooo... efektowne! Będzie się podobać McDrive: Albo i nie bedzie :PP

Jedi: A tak, klimacior to ważna rzecz. Francki Poleji Hep!

Ulver: w zasadzie nic jej nie brakuje, trzeba zagrać. Czarny Iwan: Mogę polecić. Każdy początku ący psychol potrzebuje treningu.

Half Life - Counterstrike

Allor: Zaadniicie, w jakie FPP ara teraz w Sjeci najwiecej osóp? A jakie jest najlepsze? Odpowiedź brzmi oczywiście: 2xCSI McDrive: Nie ma to jak partyjka po procy - nawet nasz Admin dal

yASiU: A co mieł innego zrobić? Z pistoletem przy skroni..

ledi: Ciiicha... gnat niechcący wystrzelił. Etat Admina się zwolnił. l bynajmniej nie chodzi o te czystki, jakie przeprowadził na naszych twardzielach. ;) Czarny Iwan: A ja wam mówie - nie ma to jak Smerfy! Gem.ini: Fakt - bjale czapeczki dobrze widać. A ile radości, jak

krew raz i drugi na niebieską skórę chlapnie...;P

Hogs of War

Wymagania minimalne: P233, 32 MR RAM, CDx2

Gralismy na: P400, 128 MB RAM, Riva TNT2 32 MB

- Gatunek: akcja z ambicjami
- Wymagania minimalne: P11233, 32 MB RAM, Windows 95/98
- Graliśmy na: P400, 128 MB RAM, Riva TNT2 32 MB .J: Wszystko ładnie



Smugaler: Dia fanów golonki kaszanki, szynki i Wormsów : ASiU- Na jednym talerzu? A gierka jest naprawdę milą kalką

Jedi: Wormsów, Wormsów. A bieznikowaną stonogę z przekładnią kolega kiedyś widział?! Ulver: Czy ktoś widział sierżant Pigi???

Ugly Joe: Pigs in the spacacret Najlepszy kawatek w Muppet Czarny Iwan: Zalać robaka!

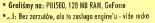
CD-ACTION 02/2001

CD-ACTION 02/2001



Insane

- Gatunek arcade (samorhodóweczka)
- Ocena: 8
- Wymagania minimalne: P11266, 64 MB RAM, Windows
- Graliśmy na: PIII500, 128 MB RAM, GeForce







McDrive: No. to jest to, co nazywam symulatorem jazdy po bezdrożach! Allor- Dziwne... nihy taka prosta ja ile radości! Rehemoth 8x8 rulezIII Ulver: Tigag... nowy Behemoth to najlepsza płyta w historii polskiej muzyki!!! .Gem.ini: N e o tym mowa... Ale z epitetem "najlepszy" się zgadzam :)

yASiU: Oj tak, frajda niemata, i dopiero tutoj teren jest wymodelowany naprawdę

REAL STYCZNIE Jedi: Kohiety na traktoryl Faceci na hezdrożal Czarny Iwan: Żeby tak jeszcze wymodeloweli kobiety, ech...

Microsoft Combat Flight Simulator II

- Gatunek: symulator latu
- Ocena: 8
- Wymagania minimalne: P266, 32 MB RAM, DirectX, Win 9x, CDx8, wskazany akcelerator
- Graliśmy na: C366, 128 MB, Riva TNT2





Mac Abra: A ia i tak wole European Air War.

vASiU: A ja cvž smožony z kurczakiem na placu Trzech Krzyży. Jedi: Symulator, symulator. A z dachu kiedyś skakaleś?!

Czarny Iwan: Skakał, ta widać Kolejny symulator Malego i Miękkiego, calkiem, calkiem

No one lives forever

- Gatunek: szpiegowski shooter FPP z ambicjami
- Wymogania minimalne: P11300, 64 MB RAM, WIN 95/98/2000/ME,
- Graliśmy na: C 433, 128 RAM, Rivo TNT2



Smuggler: He, he... cool... he, he... he, he... cool. Ugly Joe: "Żyje się tylko dwa razy" - ale w obu życiach warto w toto zagrać, bo gierka jest jedną z lepszych FPP, jakie ostatnio

Allor. Spora dawka humoru - choć i bez niego warto byloby w

yASiU: Osobiście nie zgadzam się z tytułem

Jedi: A ja protestuję! Protestuję, prostytuuję i prostuję! O! Bambino de Badom: Przez NOLF zawa ilem swó plan treningowy na siłowni ;)

Czarny Iwan: No włośnie jakoś tak oklanieś. Cate jest świetna. nawet mimo ze nie chodzi na siłownie. Gem.ini Cate, ech, Cate...

SWAT 2 Elite version

- Ocena. 6
- Wymagania minimalne: Pentium 233 MHz, 32 MB RAM, Win' 95, 4xCD
- Graliśmy na: C366, Win 98, 128 MB RAM, Riva TNT2



Smuggler: Nie powiem, niezłe, choć różnic pomiędzy wersją standardowa i eliciarska za wiele nie stwierdzilem. No ale gratem po tebkach

Allor: Odgrzewanie starych kotletów – tylko dla smakoszy nie

vASiU. A czy można takiemu antyterroryście zaaplikować czopki

Jedí: Czopki, czopki. A o lewatywie nie styszat? Z czopków? Czarny Iwan: Biedny Jedi, to musi boleć. Gierka tak w środku

Ugly Joe: A ja uważam, że powinno być & Minimum.



The Gift PL

- Gatunek: grade 3D
- Ocena: 6
- Wymagania minimalne: P300, 32 MB RAM, akcelerator
- Graliśmy na: C433, 128MB RAM, TNT2-32MB







Ugly Jae: Jak dla mnie ocena nieco za surowa. Gierka jest fajna.

Yasiu: Mi sie też podobała.

Czarny Iwan: The Gift jest przeciętny, a miejscami nudnawy. Po prostu średniak. Gem.ini: ...ciekawe. Zapowiadało się tak dobrze.

Ulver: Sądząc z wyglądu bohatera miało być piekielnie dobre - a wyszło jakoś... anielsko stadka. Ale 'ak ktoś lubi stadycze?



Tomb Raider: Chronicles

Gatunek: TPP + przygoda

- Ocena · 6
- Wymagania minimalne: Pentium 200 MMX, 32 RAM - Graliśmy na: Celeron 433, 128 MB RAM, Riva TNT2 32 MB RAM



Smuggler: Ja sie, starzeje, ty się starzejesz, my się starzejemy, Lara się starzeje, engine gry s'e starzeje - ale twórcy chyba ignorują te fakty. Ugly Joe: Ciekawe, kiedy Lara osiągnie wiek emerylalny? Allor: Aaaaa, Lara mści się zza grobu!!! yASiU: A Czarny Iwan chyba odjedzie nowym BMW...

Ulver: No właśnie, Iwan, czy przygadkiem Jen Iwai nowy wozek to nie rezent od Eidos? Bo dla mnie TR:C to góra 3/10!

Jedi: A ten BMW to karawan czy co? A co ma da tega Lara? Mac Abra · Szcześliwy Jen, który nic nie rozumie.

Czarny Iwan: Czyl 95% redaktorów CDA to urodzeni szczęściarze. Lara ledwo zipie na starym engine'ie. To widać,

Gem.ini: Maja propozycja dla Core- pograć w Alice, Z drugjej strony: być moraln e odpowiedzialnym za zbiorowe samobóistwo



Wartorn

- Gatunek: RTS
- Ocena: 6 +
- Wymagania minimalne: Win 95/98/2000, PH 233, 48 MB RAM, CDx6
- Graliśmy na: P400, 128 MB RAM, Riva TNT2 32 MB





Ugły Joe: Następną gierkę proszę...

vASiU: No. chyba że ktoś maniak, to moze go zginteresuje.

Jedi. Barnaba pyta o te jajka. Cienkim głosem.

Czarny Iwan: "Nie chcem, ale muszem" - mów li sobie producenci.



Zioto i chwała. Droga do El Dorado

- · Ocena: 7
- Wymagania minimalne: P2-233, 32 MB, wskazany akcelerator - Graliśmy na: C366, 128 MB, Voodoo 2 8 MN

może być troszkę zamieszania przy instalacji

. . . I: Problemy z płynnością nie było. Za to (jeśli masz 2 napedy (D)



Smuggler: Fajna przygodówka – choć nieco za prosta. Ale za to po

vASiU: Nie wiem o co chodzi, ale sie ciesze. Czarny Iwan: He, he, dai troche tego samego. Jedi: Jestem za. Dla mnie tes poprose garšć tych sielonych

Gem.ini: "Eld orado" - czyżby nowy nick naszego redakcyjnego

American McGee's TO JUZ NIE JEST BAJKA www.alice.ea.com Tel. (22) 642 27 66 lub 64Z 27 68. Fax 642 27 69. Dystrybueje: IM Group Sp. 20.0. WWW: http://www.imgroup.com.pl Nazwa i logo IM Group, logo Mirage, nazwa Mirage Media S.E. Graz PS Computer Group nazwa i logo sa znakomi tokomowimi IM Group Sp. z o.e

skorzystać z oferty przygotowanej przez Cryo. The Gift, czyli właśnie podarek lub prezent, to gra, której premiera w.Polsce odbyła się jeszcze w grudniu ubiegłego roku. Dystrybutorem tytułu jest CD Projekt, a cena gierki wynosi niecałe 80 zł. Za te pieniądze możesz dostać interesującą platformówkę, czyli reprezentanta gatunku, który ostatnio me miat wielu premier.

Inquisitor

rawdę powiedziawszy, ostatnią grą, która gatunkowo najbliższa była The Cift, jest Kapitan Pazur. Różnica jest jednak spora, bowiem Kapitan został odziany w klasyczny mundur 2D i bliższy jest raczej starożytnym hitom w rodzaju Prince in Persia czy The Frog. The Gift jest przede wszystkim w pełni trójwymiarowy, co stawia go na równi z Crockiem, Gecko i Sonic'kiem. Gra z Cryo różni się również od poprzednich tytułów tym, że nie jest zabawą przeznaczoną wyłącznie dla dzieci.

Scenariusz gry opiera się na pomyśle, który jest fundamentem wszystkich brazylijskich, argentyńskich i kolumbijskich telenowel. Główny bohater czerwone monstrum o żółtych oczach wyglądzie ropuchy, zadurzył się w księżniczce Lolicie Globo. Do tego, aby zapałał miłością, wystarczyło mu jedy-

nie nagranie dźwiękowe z prośbą o ratunek, co nie iest nowościa tych

którzy paiętają podobny vatek dotyczacy leżniczki Lei i Like'a Skywalkera Przygody, które cze nją czerwo malca, me sa jednak schematyczne I powtarzalne, do czego w jakis sposób przyzwyczaiły nas inne platfor-mówki. Cryo. ktore na swym koncie La Lakle hity jak Odyseja. Devil Insi-

de, Atlantis 2 i wiele innych, wzboga ciło grę o pomysły, których w platfo mówkach próżno by szukać. Jed nym z nich jest choćby zmiana try bu gry na... FPP. Bohater dysp nuje interesujaca bronia, która mozna posługiwać się jedynie wówczas, gdy przełączymy a". Wygiada to niemal dokładnie jak w Quake'u czy Unrealu, zachodzi Możemy, co la, stać z rusznica w celować we ki**e** potencjalne

jednak bohater

wówczas chodzić.

iec to raczej tryb snajper-

lecz bez tej precyzji i dokład-

Nasz bohater nie tylko strzela z dwururki i odstrasza przeciwników wyg ądem. W ego arsenale znajduje się cała masa czarów, magii i różnorakich przedmiotów, które wykorzystuje do walki, ale i w podobny sposób, iak w przygodówkach: tu coś znajdź, tam coś wsadź, gdzie indziej włącz itp.). Podstawowa bronia malca iest

długa laska, która przypomina mi... papieską ferule (odmiana pastoratu). Skojarzenie nasuwa s ę samo, co być może jest i zamierzone, a biorac pod uwagę diaboliczny wygląd głównego bohatera, wręcz pluźniercze :). Nie traktujcie jednak tej dygresji zbyt poważnie. Nawet mimo tego, że bohater The Gift ma na głowie dwa małe różki, nie znaczy to wcale, iż jest wysłannikiem piekieł. W gruncie rzeczy to całkiem miły i poczciwi stworek, a rolę złego w The Gift gra zupełnie kto inny. Dokładniej mówiąc, jest to grube, paskudne babsko, które wysłało naszego bohatera w samobójczą misję ratowania księżniczki. Aby dowiedzieć się, co kieruje tym babsztylem i jak'e są prawdziwe powody wyprawy naszego malca, będzie trzeba przejść kilka poziomów, a może raczej - kregów? Zanim jednak dojdziecie to siódmego, mocno się spocicie, bo

gierka nie jest łatwa.

Właściwa grafika, fajne dźwieki, interesujący scenariusz i śmieszny bohater. Czegóż chcieć więcej? Jednak gra z Cryo nie potrafi przekonać do siebie odbiorcy, jest majo wciągająca l

średnio emocjonująca.



Warto przy okazli nadmien s, że całkiem fame intro które wprowadza widza w historię. zostało przygotowane w polskiej wersji językowej. Nasi rodzimi lektorzy są nawet przekonujący i ogólnie efekt jest bardzo pozytywny. Zirytował mnie jedynie brak polskich fontów w menu gry, co zapewne zostanie załatane patchem, lecz wcale nie tłumaczy niedoróbki.

Wracając jeszcze do broni, wyjaśniam, że laska stworka może służyć mu na kilka sposobów. Pierwszy, to śwojskie i zwyczajne pałowanie przeciwników, co każdy posiadacz dresu i kija bejsbolowego

doskonale zna. Poza tym, kijasze<mark>k może 🥟 znowomany kłopot. (Naturalnie na wszystko jest rada, ale nie licz-</mark> również służyć jako latarenka oraz ma- cie, że bede won aż tak ulatwiał tycie.) giczna różdźka. Aby jednak użyć go w tej roli, konieczne sa inne magiczne Stwory uczulone na światło lub ciemność to podstawowi przeciwprzedmioty, na które bohater natrafi w micy. Tych jednakże jest znacznie więcej. Mogą to być np. mrówkorrakcie swei podróży.



dardzo ciekawym pomysłem w grze jest Grafika w grze to swoista walka światła z mrokiem. W The rzecz pierwszorzęd-Gift to symboliczne starcie zostało upostaciowione. Podstawowymi wrogami czerwonego stworka są mroczniaki swietlaki. Potworki wygladają nieco tak. jak mógłby wyglądać cień ognia na ścialub może jak dym z ogniska. Te stwomogą egzystować wyłącznie w świelub w mroku. Wele etapów gry zina przejść tylko wówczas jeżeli dzie się pamiętac o podstawowej zazie przeciwstawności światła i ciem ności. Dla przykładu w jednej z sal (któswoją drogą wygląda jak wnętrze (edev), na samym środku tańczy kilka w. Stwory te nie mogą żyć obiektu. G

ugi koniec kateo

na, co na pewno dojplatformowkach. doczki grają główną Lokacje sa duż

przestronne, niesamowite wrażenie robi gra świateł, które przebijają się np. przez poszycie statku jasnymi igielkami, wyławiając kawałek mozalki z podłogi. Takie i inne efekty robią wrażenie i kreują w pewien sposób właściwą atmosferę, której jednak w grze brakuje. Dlaczego? Właściwie trudno na to pytanie odpowiedzieć. Pamiętacie może Gex: Enter the Gecko? Ta gra technologicznie stoi obecnie o wiele niżej niż The Gift, a mimo to i tak wygląd lepiej. Nie chodzi tu atła, a smierć grozi im nawet o sama grafikę, lecz pomysł, który sprawia, że gierka co chwila zaskakuje widza i podnosi adrenalinę aż do oczu. W Gifcie zwyczajnie tego musi przedostać się nie ma. Właściwa grafika, fajne dźwięki, interesujący scenar usz i śmieszny bohater. Czegóż chciec więcej?

mały bohater przejdzie kolejny etap swej pod-

róży. W jej trakcie znajdziemy się na wielkim,

tajemniczym okręcie (a raczej w jego kolejnych

(abinach). Gdzie indziej przyjdzie wam brodzić

o kolana w wodzie lub przec pod zimny wi-

her przez lodowa krainę, pełną pułapek i za-

padni. W jeszcze innym miejscu króluje techni-

ka i maszyny, w towarzystwie których dobrze

czulby sie chyba tylko ferminator. Pełno tu ja-

ichs urządzeń, tłoków, młotów, przekładni i

wielkich kól zebatych, a na dodatek to wszystko

pracuje, kręci się i potwornie hałasuje. Nie mu-

szę chyba dodawać, że przebywanie w tym oto-

czeniu bywa śmiertelnie grożne i to nie z powo-

braku przeszkolenie w zakresie BHP.



<mark>vydaje się niemożliwe, tym bardziej że 👚 mnie jednak The Gift jest grą średnią i taką też</mark> aroczniaki są nieludzko szybkie i mogą praktycznie od razu zabić naszego bohatera, gdy tylko pojawi się na ich terenie. Okazuje się jednak, że blok skalny ·Majdujący się przy wejściu da się prze-Sunać. Bohater, ukryty w jego cieniu, może przedostać się na drugą stronę. Ale uwaga! Źródło światła znajduje się w jednym miejscu, dokładnie na środku sali, a więc, gdy znajdziemy się na godzinie 12. cień zupełnie zniknie, a mroczniaki będą mogły zaatakować. I

Wydaje się, że wszystkie wspomniane elementy. zamiast tworzyć całość, egzystują jakby oddzielnie. W gierkę gra się, i owszem, ale bez emocji. Przeciwników zabija się wręcz mechanicznie, mroczniaki i nne stwory nie wywołują żadnych emocji. Gdzie też im choćby do wielkiej kaczki z Croca 1. Gra z Cryo po prostu nie potrafi przekonać do siebie odbiorcy, jest mało wciągająca i średnio emocjonująca. Trudno też określić, do kogo miałaby być właściwie skierowana. Dla dzieci będzie za trudna, dla starszych za nudna. Moja ocena nie jest jednak do końca obiektywna, bo np. Yasiowi The Gift nawet się podobał. Patrząc na obu, odnajduje niejakie podobieństwo fizyczne, stąd może i pewna identyfikacja, a co za tym idzie - pozytywna opinia. Jak dla

dostaje ocene.

Ocena: INFO · INFO · INFO

Producent:

Dystrybutor: Yojeki lel (022) 519 69 00 Internet: c//www.cdprojekt.com **Wymagania:** P300, 32 MB RAM, Win 9x, DirecIX, CD x8

polska wers a jezykowa.

ezaki, a w innym etapie wielkie roboty kroczące, Przeciwnicy zmieniają się za każdym razem, gdy



świat platformówek

- Reedycja pierwszych przygód Jazz'a. Klasyka gatunku, ponad 90 poziomów! Ogromna porcja doskonalej zabawy!



- troje bohaterów: Jazz, Spazz i Lori;



'Po prostu fajna rodzinna platformówka'



na koniec super bonus - muzyka audio

Zamówienia wysyłkowe: L.K. Avalon, skr. poczt. 66, 35-959 Rzeszów 2

tel. (17) 856 99 12

CD-ACTION

BWP2 Legend of Coffin Rock

ry. Jödnym a tilab byl Ambriga filotika porząto positik openato e trojnie atbym vprawądzać do obiego nieprawdziwych król macji w mbrose Bieżni kity mej wytącznie obewi y, twuczył też znakomite obrazki obyczejowob. W kiepoj, w w wakto uru jala w byt mistrom nafu w ale niektóro z opaniadaji – więdzy kinydł szifikny. "Jektrieg na niebie", - westy lie kanone ameryk z obiegłego wieks, lilko zmiah z pownością załackirowała www.chw.gry 80025 kagonił al-Caffin Roch:

El General Magnifico

ra przenosi nas w przeszłość miasteczka Burkitsville. Miejscowa legenda głosi, że w latach 80-tych ubiegłego wieku w okolicznych lasach zaginęta dziewczynka o imieniu Robin Weaver. Kledy na jej poszukiwania wybrała się kilkuosobowa grupka obywateli wcięło ich tak, że dopiero po kilku tygodniach znaleziono ich ciała. Leżeli powiązani jak kaczki i wypatroszeni pod skałą zwaną - dość złowrogo i proroczo - Coffin Rock, Równolegie z nimi poszukiwania dziewczynki prowadził na prośbę babki rzeczonej Robin niejaki Lazarus tajemniczy osobnik, którego właśnie Robin Weaver znalazła w lasach i przyprowadziła do babki, ta zaś wyleczyła go z paskudnej rany na głowie. Robin przepadła, kiedy Laza rus - nazwany tak przez mającą biblijne skojarzenia babkę dziewczynki (Lazarus = Łazarz) - lezał nieprzytomny

I tak Lazarus - niczym ogar z Żeromskiego - idzie w las. Sprawa od samego początku jest ciemna, tajemnicza i ponura - podczas wojny domowej w okolicznych lasach tępili się wzajemnie unioniści i konfederaci. Południowcy i Jankesi polowali na siebie jak na zwierzęta... i Lazarus miewa "przebitki" pamięci: pamięta jakiegos oficera Unii, który dowodził niewielkim oddziałkiem żołnierzy, wysłanych do "przeczesania puszczy na okoliczność przebywania w niej nieprzyjaciela". Jednym słowem, jak pan Nowowiejski z Trylogii, miał "znosić lużne kupy po lasach". Wbrew pozorom nie jest to wcale tak śmieszne, jak brzmi. Okoliczni mieszkańcy wiedzą, że w lasach

wszystko niesamowitymi mgłami. No ale w końcu mamy do czynienia z horrorem, czyli programem skierowanym do określonego kręgu odbiorców. Wszystko wykonano niezwykle starannie - podoba mi się nieżle dobrana proporcja pomiędzy tymi fragmentami gry, w których będziesz zagryzał wargi i siedział jak na szpilkach, a tymi, podcząs których możesz sobie odpocząc. Akcja jest prosta jak cięcie batem - jeżeli na danym etapie gry nie wyczerpałeś wszystkich przewidzianych przez twórców możliwości, twój bohater po prostu nie zechce przejść dalej, częstując cię umoralniającą gadką w stylu: 'Myslę, że nie czas jeszcze ruszać dalej". Kiedy zechcesz wyjąć pistolet w miejscu, gdzie w zasadzie nic ci nie grozi, Lazarus strofuje cię lagodnie: "Nie tutaj", Jest to jakies rozwiązanie, ale mam wrażenie, że potraktowano mnie nieco ulgowo.

Program ogólnie robi bardzo dobre wrażenie, ale nie będę się o nim zbytnio rozpisywał - a to dłatego, że musiałbym powtórzy wszystkie pochwały, jakimi obdarzyłem jego pierwszą część (BWP) Rustin Parr). W istocie marny bardzo podobną grafikę, ten sam interfejs, nieco inny zestaw broni (co jest zupelnie naturalne, w końcu rzecz się dzieje pół wieku wcześniej) i podobną filozofię postępowania. Zajadłego gracza może zrażą nieco przydługawe dialogi. którym można się tylko przysłuchiwać. Dość dobrym pomysłem zastosowanym zresztą we wcześniejszej części gry - jest podświetlanie przedmiotu czy osoby ważnych dla dalszego rozwoju gry. Z dru-

giej jednak strony podpowiedzi te sa nieco nachalne. Gra nie stawia zbyt wysokich wymagań intelektualnych, ale i nie przymudza

Stówko g oprawie dźwiękowej. Zrobiono ją bardzo starannie i uczyniono z niej element tworzący nastrój oraz jeden z czynników wpływających na rozwój akcji. Często w grze będzie tak, że zwracając uwagę na dźwięki, możesz uprzedzić niebezpieczeństwo. Z drugiej strony nie każde niesamowite, niosące się echami po wzgorzach wycie oznacza, że ktoś spuścił ze smyczy Piekielną Sforę - być

może znalazleś się po prostu w pobliżu siedziby początkującego stomatologa. Postępuj rozważnie co jednak nie uchroni cię od nieustannego przecierania czoła zroszonego potem emocji

Biorac wszystko pod uwagę, powiem, że otrzymalismy drugą część ciekawej gry, niezbyt trudnej, ale dostarczającej graczowi przyzwoitej uciechy. Niższa ocena wynika głównie z faktu, że w stosunku do części pierwszej nie widać w grze odczuwalnych

wa na nią patrzą - i nie jest to bynajmniej przyjazne spojrzenie: Gra - stworzona w ramach jednego projektu Blair Witch jest graficznie dość podobna do pierwszej części. Interfejs jest dokładnie taki sam, więc ci, co grali w BWP: Case of Rustin Parr będą się czuli.

czał się coś złego. Babcia Robin Weaver utrzymuje, że same lasy są

zie. i kledy siaduje na werandzie swojego domku, czuje, że drze-

jakby włożyli dobrze dopasowaną rekawiczkę. Na użytek polskich graczy program zostął spolszczony wszystkie dialogi przełożono starannie i poprawnie. Osobiście uważam ze nie jest to zły pomysł: głosy są oryginalne, ale napisy dialogowe pod ekranem wykonano po polsku. To bardzo dobrze - nie podoba mi się sytuacja, w ktorej wszystkie postaci w grach komputerowych będą mówiły głosami jednego aktora, chochy ten miał głos jedwabisty jak Mefistofeles. Jedna tylko uwaga - sporo informacji znajdujemy w postaci rozma-itych zapisków, których nie spolszczono. Nie bardzo mi się to podoba - jak wszyscy, to wszyscy, babcja też!

Grafika też w zasadzie przypomina poprzednią część - tworcy postarali się oddać atmosferę otaczających Burkitsville lasów poprzez nagromadzenie barw szarych i brunatnych dodatkowo spowijając

INFO · INFO · INFO

Producent:

Dystrybutor: Internet:

Wymagania: Akcelerators

Plusy: Minusy: dość prosta, w zasadzie l'niowa akcja

Ocena:

NWAZJA KOSMICZNYCH OWIECZEK

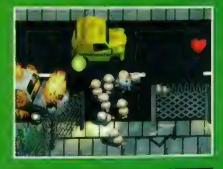


Wielka, owcza przygoda! Wszystkie ziemskie owieczki mogły, aż do tej pory, spokojnie skubać sobie trawkę. Hauchodzi niebezpieczeństwo z otchłani kosmosu, zie kosmiczne barany. Teraz się okaże, czy weina będzie nadal grzać owieczki, czy postuży za materiał na sweterki. Uratuj owieczki przed kataklizmem!

- Masz do wyboru 4 postacie, miedzy innymi Ewe i entuzjastycznego Burka.
- 4 niesamowicie głupie rasy owiec, w tym sympatyczne wiejskie i muzykalne długowłose.
- Poprowadź swoje owce przez 28 poziomów, omijając pana Gruszkę i jego diabelskie krówska.
 - Rozwiązuj zagadki, zbieraj złote owce i odnajdź ukryte poziomy.













liya I lago M. Ginin, lago Mirane, essan Marie Media e c. com IPS Computer Group accurs i lago sa znakami towarouymi IM Group Sp. z a.e.



www.empireInteractive.com

Stworzone grzez Mind's Eye Productions Limited



CD-ACTION

Gunman Chronicles

to a spalm, alo t a primieri graczy s apominacych rytolow nie ma potrzeby or oppomina Ale nieb i talt int nie me retunta. Hie jodnak nie stol ne przeszkoście; ady nytiecyć ini ha "andie", któro tyje modat, obież ukazaly się dole domne. No milharitziej cylifontnych dzioś czonie, niewielu tylko grazy, wymienię chok niek (zacął mietki tytul- miasowieli

VASIU

iesłabnącą popularność Q i U dość łatwo wytłumaczyć. Obie nich to wspaniała, wielce klimatyczna rozrywka dla samotnego gracza, lubiącego równocześnie bać się i strzelać. Stwierdzenie to dotyczy QI, QII i U, daje się jednak zauważyć, że dwoch pierwszych tytułów nikt już dzisiaj nie wymienia wśród najlepszych shooterów dla pojedynczego gracza; w tych zestawieniach pojawia się jedynie samotny Unreal. Zerknijcie jednak na jakikolwiek wykaz najpopularniejszych gier dla graczy sieciowych. Unreala tam nie uświadczycie, jego multiplayer był po prostu żałosny Pojawia sie za to wspomniane QI. QII, najnowsze dzieło z tej serii QIII oraz jego konkurent Unreal Tournament. Nie o tym jednak miałem mówić. Wśród najlepszych gier FPP dla jednego gracza nadal, obok Unreala, wymienia się produkt oparty na starym już silniku Ouake'a. Glerka ta w momencie ukazania się urzekła graczy

wspaniałym klimatem, ogromna gry walnością, inteligencją przeciwników i wieloma innymi rzeczami. Stała się na tyle popularna, że powstała jej kolejna część, będąca dla miłośników tytułu daoczywiście o niesmiertelnym Halfwatpliwie jednym z powodów takiego stanu rzeczy jest całkiem niezły tryb multiplayer, sedno tkwi jednak gdzie indziej. Odkąd producent gry. firma Valve, udostępnił materiały niezbędne do tworzenia tzw. modów (czyli wszelakich dodatków do samej gry lub całkiem osobnych gier wymagających Half-Life'a, aby w nie zagrac). zaczęło się szaleństwo. Niedawno sieciowcy zwariowali na punkcie kolejnego skierowanego do nich moda, którego recenzje znajdziecie (jak mniemam) w tym numerze - mowa oczywiście o Counter

Ufff, ten długaśny, pozornie nie dotyczący tematu wstęp był po to. abym mógł w końcu powiedzieć, że .. w roku 1999 Sierra i Valve zorganizowały imprezę, jakiej branża do tej pory nie widziała. Na Half Life Mod Expo zaproszono sporą liczbę osób, które tworzą mody do Half-Life'a i robią to naprawdę dobrze. Tam po raz pierwszy świat miał okazję zobaczyć moda noszącego tytuł Gunman Chronicles, tworzonego przez grupę Rewolf. Zrobił on ogromne wrażenie na wszystkich odwiedzających impreze. Nikt do tej pory nie próbował stworzyć czegoś tak ambitnego i ogromnego. Właśnie z powodu wielkości GC mało kto wróżył mu powodzenie. Mod miał być tak duży że ściągnięcie go z Sieci byłoby możliwe tylko dla wybranców, a nie wiadomo, czy i im starczyłoby cierpliwości. Jakżeż mylili się wszyscy ci sceptycy, którzy zapewne dziwnie się poczuli. gdy na półki pobliskich sklepów czy ich redakcyjne biurka (tak jak to miało miejsce w moim wypadku) trafiło piękne pudełko z jeszcze piękniejszym tytułem - Gunman Chronic-

les. Tak, tak, Rewolf urzeczywistnił swoje marzenia i choć wydaje się to nieprawdopodobne, ich dzieło trafiło do sprzedaży. Nie stałoby się tak, gdyby na wspomnianej wystawie GC nie oczarował również ludzi z Sierry i Va-Ive. Nie zastanawiali sle oni długo i postanowili wydać tego moda jako samodzielny produkt. Dla autorów otworzyły się zamknięte dotąd drzwi. Nie dość, że otrzymali zastrzyk gotówki, to jeszcze cały potencjał ludzi z Sier ry i Valve był do ich dyspozycji, a to naprawde poteżne narzędzie w rękach sprawnego

Wybaczcie przynudzanie, ale geneza narodzin i debiutu GC jest sprawą w branży chy

ka, choć nie tak wizualnie wspaniała gach rewelacyjnego Unreala? Postaram sie to szybciutko wy-

brze, po-

dlaczego gier-

ba niespotykaną i wartą szerszej wzmianki. Gierkę tę (zrezygnujmy już z nazywania jej modem) stworzyła grupa pasjonatów. Realizacja tak wielkiego projektu była oczywiście możliwa tylko i wyłącznie dzięki Internetowi. gdyż to za jego pomocą (głównie ICQ i ema-mail) porozumiewali się twórcy. Udało im się i jest to tym bar-

dziej znaczące, że do wspomnianych targów tworzyli grę tylko i wyjącznie dla własnej satysfakcji, nie spodziewając się żadnych korzyści finansowych, licząc co najwyżej na ciepfe słowa od innych graczy. Być może z tego powodu GC jest produktem tak świeżym i nie każonym ciągłą gonitwą za pieniądzem? Za to autorom należy się uznanie. Trzeba przyznać jednak, że również Sierra wykonała nanrawde sprytny ruch. Oczywiście zrobiła to dla zysku, ale taki sposób zarobkowania można jak najbardziej pochwalić.

No, teraz możemy już w końcu zacząć mówić o konkretach!

Cała historia zaczyna się niezwykle prozaicznie. Pięć lat temu w alaktyce zaczęło się dziać cos złego. Jedna z jaz umiejscowionych na nie oznakowanej plaecie przestała nagle odpowiadać na sygnaty. Oczywiście sytuację należało jak najszybciej zbadać, na miejsce wysłano doborowe oddzia-(których żołnierze nazywani sa Gunman ad tytuł) pod wodzą charyzmatycznego i doiadczonego Generała (niektorzy twierdzą, że

był to sam słynny El Ceneral Magnifico). Z

początku wszystko było w jak

miwiększym porządku, jeśli

pominać fakt, że baza wyda-

się kompletnie opusz-. Niestety, po ciszy na

la burza. Okazało się że

ata została raatakowanie riez tajemnicze i śmierce

grożne organizmy nazy Xenome. Gdyby nie

obaterska interwencia Geherala, caly patrol zostalby

ewne wybity do nogi. Na

się wyniesc głowy z

droga do drugiej części treningu, dotyczącej obsługi broni Jeśli zastanawiasz się, co może być w tym trudnego oprócz wycelowania, to wiedz, że uzbrojenie w GC kryje w sobie dużo więcej, niż świadczytby o tym jego wygląd. Wszystkie, może z wyjątkiem noża, dostępne w grze bronie posiadają panel opcji, w którym można gnata dopasować do aktualnych potrzeb. Oczywiście kaźda spluwa dysponuje innymi parametrami.

to "wliczone" w scenariusz) przepro-

wadza cię przez szkolenie. Jego począ-

tek bedzie interesujący tylko ola graczy,

którzy nie mieli wcześniej styczności z HL.

Tym niemniej przejść go warto, bo to jedyna

ktore możemy modyfikować, Popatrzcie sobie na jedna z ramek. przedstawiającą rakie tę, jej wyrzutnię oraz wszystkie tryby jej pracy. Przyznacie, że robi wrażenie?

Inne pukawki pozwalają zmieniać np. ilość pociskow w jednej salwie, rodzaj wystrzeli-

ed Jednym z nich bytes ty.

jestes naczelnym woem Gunmanów i... nagle zostałes wyrwany z ciepłego łóżeczka wanego ładunku ener-Wazem, aby w trybie natychmiastowym stawić się do jednej z z Po przybyciu na miejsce okazuje się, że zagrożenie ze strony iome nie zostało zlikwidowane. Wprost przeciwnie: dzięki mofikacjom DNA wprowadzonym przez jakiegos nieznanego zło-ACE, organizmy te stały się jeszcze agresywniejsze i, co gorsza, pansywne. Jedna z planet, na których ludzie założyli kolonię. amilkła w eterze. Ruszasz więc z oddzialem zolnierzy, aby sprawco tam się stało. Masz deja vu? Powinienes, bo sytuacja naawdę jest podobna do tej, ktora rozpoczęła calą tę historię, tyle – poczuł się zmuszony teraz ty kierujesz głownym bohaterem

Akcja zaczyna się bardzo podobnie jak w Half-Life ie. jedziesz windą, ijemnicza pani zasypuje cię informacjami przez głośnik. Po chwili – uzbrojenia! – Wpraw-Rajesz na własnych nogach i starcza kilka kroków, aby stwierdzić, sterowanie na szczęście nie zostało zmienione w stosunku do HL. wać, ale uwierzcie mi Pojawiło się jednak sporo zmian. Na wstępie gra płynnie (tzn. jest - nie - warto. Jeszcze

getycznego, tryb strzelania pojedynczy lub automatyczny itp. Jeśli wydaje się wam, że to wszystko jest tak dla p cu, to jesteście w błędzie Autorzy postarali się o to, żeby gracz do perfekcyjnego opa nowania wszystkich trybów posiadanego dzie można to zignoroW Gunman Chronicles mamy jeden z nailenszych bestiariuszy, jaki zdarzyło nam sie spotkać w grach FPP. Gra wygląda po prostu ślicznie. Ale wbrew pozorom radosna eksterminacja wszystkiego, co się rusza, nie jest w niej najważniejsza. Obyśmy jak najczęściej byli tak mile zaskakiwani.

TRYBY PRACY M.U.L.E. (Multiple Unit Launch Engine)

Możliwe konfiguracje:

 LAUNCH WHEN FIRED (proste – pociągasz za spust i rakieta leci)
 LAUNCH WHEN LOCKED (rakieta skartuje tylko wtedy, gdy jest wciśnięty spust, a celownik wykrywa cel)

· FLIGHTPATH GUIDED (rakieta naprowadza się na punkt wskazywany lase-

• FLIGHTPATH HOMING (rakieta aktywnie szuka celu i probuje w niego trafic)

• FLICHTPATH SPIRAL (wysuzeliwane są dwie rakiety, które poruszają się po

TRIGGER ON IMPACT (rakieta wybucha po trafieniu w cos)

TRICGER ON PROXIMITY (vakieta wybucha, gdy znajdzie się w pobliżu cze-

gos większego) • TRICGER TIMED (rakiera będzie odbijać się od podłoża i ekspłoduje po kilku

 TRICGER WHEN TRIPPED (rakieta przyczepi się do ściany, uruchomi lasero-czujnik i ekspladuje, gdy ten cos wykryje)
 PAYLOAD EXPLOSIVE (klasyczny ładunek wybucnows)

· PAYLOAD CLUSTER (po trafieniu wyrzucanych jest szesc matych granatow.

municia: Standardowa rakieta

Każdą z opcji (LAUNCH, FLIGHTPATH, TRIGGER, PAYLOAD) można ustawie w jednej z wymienionych wyżej pozycji. Ustawienie LAUNCH WHEN FIRED. FLI-CHIPATH GUIDED, TRICGER OR IMPACT, PAYLOAD EXPLOSIVE po weisnigciu spustu spowoduje natychmiastowe wystrzelenie rakiety, która, kierując się na punkt wskazywany przez nas laserem, wybuchnie, gdy uderzy w cel. Sami

Gunnan może używać rakiet nawet wtedy, gdy nie posiada wyrzutni M.U.L.E. lub imei. Oto sposób postępowania.

1) Odkięcić pokrywę nosową rakiety, w kierunku przeciwnym do ruchu wska-

Ostrożnie wyciągnąć rdzeń rakiety oraz deronator.

3) Odrzucie silnik rakiety oraz jej obudowę

4) Używając czerwonego przycisku na szczycie idzenia, skonfigurować

Oto tryby działania - rezultat taki sam jak przy wystrzeleniu z M.U.L.E. (patrz wyżej):

TRIGGER TIMED
 TRIGGER WHEN TRIPPED

· PAYLOAD EXPLOSIVE

KILKA FOTEK OSTRZEGAWCZYCH



Bandyci bardzo często wykorzystują różnego rodzaju pojazdy w tym śmiałowce i czolgi.



jedną ciekawostką, dotyczącą sze-

roko pojetej rozwałki, jest możli-

wość używania czolgów i innych

tego typu pojazdów. Zapewniam.

że przejazd takim gąsienicowym.

plującym ołowiem (czy innym tru-

jącym świństwem) potworem

przez stadko przerażonych prze-

ciwników daje naprawdę dużą sa-

dosna eksterminacja wszystkiego.

co się rusza, nie jest najważniejsza.

Owszem trzeba zabijać, żeby

przeżyć i posunąć się dalej. Mało

tego, przyjdzie nam zabijać tak

przeróżne bestie, że oczy same

wyskoczą z orbit. Pod tym wzglę-

dem GC przejmuje najlepsze cechy

gry - matki, czyli HL. Zróżnicowa-

nie przeciwników dotyczy bowiem

nie tylko ich efektownego wyglą-

du, który, notabene, najczęściej

jeży włosy w uszach i nosie. Serio!

Każda z napotykanych bestii (czy

to odmiana zwierzęca, ludzka czy

metalowa) zachowuje się całkowi-

cie inaczej. Przeciwnicy potrafią

atakować z zasadzki, uciekać, jeśli

sie ich zrani, pomagać sobie na-

de grozne Takich przeciwników spotkasz na księżycu Ferrin.



Aby zwiększyc realizm świata gry, umieszczono w nim różne zviatka, lak np. skorpiony, żywe rośliny i inne



Uważaj na Rheptora, chociaż nie jest on najpoważniejszym przeciwnikiem, jakiego spotkasz na pierwszej planecie. Pamiętaj, sprobui być mily dla Ouranosa

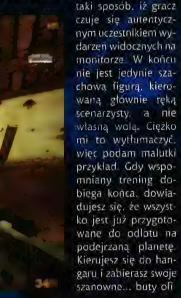
wzajem itp. Dorzućmy do tego fakt wykazania się przez autorów sporą (i czasem dość wypaczoną) wyobrażnią przy projektowaniu wrogów. którzy nie dość że są wspaniale animowani, to jeszcze potrafią się. przeobrażać. No. a ponadto bywają... śmieszni. Zresztą to trzeba zobaczyć samemu. Mamy tu jeden z najlepszych bestiariuszy, jaki zdarzyło nam się spotkać w grach FPP.

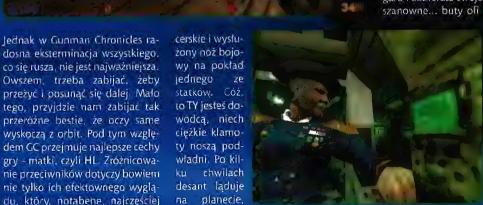
Ale ad rem. W grze oprócz umiejętności użycia broni liczy się też używanie własnych ukochanych szarych komórek. Poziomy i zadania stawiane przed graczem skonstruowano bowiem

tak, że nieraz nie opłaca się walczyć. lepiej poszukać innej drogi. Podobnie przestawia się sprawa z dotarciem w niektóre miejsca czy z pokonywaniem przeszkód. Tu pozwolę sobie na kolejną dygresję (trzymając się jednak

tematu). Akcja GC toczy się na ponad siedemdziesięciu poziomach, które, rzec można, leżą na czterech różnych planetach. A może na tej samej, tylko w różnych jej miejscach? Tego nie zdradze, bo ... ma to pewne znaczenie. Poziomy te są moini zdaniem kolejnym majstersztykiem i przykładem, jak powinno się to robić žeby w sposob udany do grywalności dostroić poziom komplikacji rozgrywki i naprawdę "heavy" klimat.

Oczywiście wszystkie wymienione wcześniej zalety są niezmiernie istotne, ale nie wiem, czy nadal by takimi były, gdyby nie fenome-nalny scenariusz stworzony przez ekipę z Rewolf. Nie mam tu bynajmniej na mysli samej historii, bo ta zbyt oryginalna (na początku!) nie jest. Nie chcę wam psuć zabawy, więc powiem tylko, że gra w tak prozaiczny sposób jedynie się zaczyna, a potem jest coraz lepiej. Za gigantyczny plus GC uznaję fakt, że scenariusz toczy się w





otwierają się włazy i żołnierze błyskawicznie rozbiegają się wkoło, aby zabezpieczyć teren i przeprowadzić zwiad. Jeden z nich melduje, że jego kolega coś znalazł. Idziesz tam, podziwiając dziewicze piękno planety, na której ktoś bardzo dawno temu wybudował monumentalne światynie. Kierujesz się do jednej z nich, odbierając po drodze meldunki od żołnierzy, którzy cały czas wykonują swoje zadanie.

jeden z nich nagle krzyczy, że to pułapka. Chwile później ziemią wstrząsa potężna eksplozja, a dla ciebie zaczyna się walka o przetrwanie. Jednemu z martwych żołnierzy zabierasz pistolet i biegniesz w strone promów. Tam sytuacja jest równie niewesoła - ostrzał artylerii, do tego niewidoczny wcześniej bunkier z karabinami maszynowymi, zbierającymi teraz krwawe żniwo. Trzeba go zlikwidować. W dostaniu się do wnętrza bunkra pomaga ci jeden z ocala-"Avch żołnierzy... Jak widzicje, akcja toczy się sama, a tempo, w jakim się wszystko rozgrywa, jest iście olimpijskie.

Ostatecznym celem gry jest zbadanie, skąd biorą się zmodyfikowane genetycznie Xenomy i oczywiscie wyeliminowanie tego zagrozenia. To też może niezbyt oryginalnie brzmi - ale spróbujcie dowolny film, książkę czy grę streścić w jednym zdaniu tak, by fabuła wzabrzmiała odkrywczo ... W charakterze ciekawostki mogę tu napi-



že ogolny ksztalt scenariusza gry prieszedł ogronine zmiany od iel pierwotnej koncencji do aktualnej postaci. Początkowo GC ila być grą o klimacie ni**eco wypac**zonego X-files, potem autoco innego strzeliło do głowy, na koniec pozornie zrezygnowali continue i oryginalnej historii i postawill na to, co mozemy zoba-We grając w GC. W sumie chyba słusznie.

pomniałem wcześniej, że engine Half-Life'a oparty był na tym z kake a. Wprowadzono do niego oczywiście wiele zmian, dzięki Fym nawet dzis HL nie wygląda żle. Nie jest to jednak widok. lego oczekują gracze przyzwyczajem do np. Quake a 3. Nawet podrasowaniu GC "nieco" od wspomnianego Q3 odstaje. Ale aga: niezaleznie od tego, moim zdaniem, gra wygląda po prostu znie. Zresztą popatrzcie: całe otoczenie zostało wymodelowane najwyzszą starannością o szczegoły i oteksturowane na tyle dolie, ze nie ma się właściwie do czego przyczepić. Mało tego, barrzadko odnosi się wrażenie sterylności, o które w grach akcji Acale nietrudno. Widoki, które ujrzymy w czasie gry, urzekają realnością, choc większość z nich w samym założeniu jest hierealna.



Paradoks? Owszem, ale takie jest życie. Reasumując rozważania dotyczące tego elementu; ostatnia grą. w której lokacje tak bardzo mí się spodobały, był leavy Metal F.A.K.K. 2, a przecjeż tam użyto Q3...

Nic również nie mogę zarzucić efektom użycia broni, eksplozjom i innym efekiom specjalnym. Nie wiem. co na to moi sąsiedzi, ale ich potencjalny dyskomfort i drżące w oknach szyby

(oraz spokojnie śpiący przy subwooferze pies) nie przeszkodziły mi w delektowaniu się udźwiękowieniem gry

Podobną klasę mają pozostałe odgłosy, czyli kwestie mówione, eksplozje, bełkot przeciwników itp. Muzyka towarzysząca naszym przygodom należy do tych, jakich się nie wyłącza. Warto tu jeszcze dodać, że wszystkie te cuda nie wymagają posiadania Pentium chłodzonego lodówką i pracującego z częstotliwością telefonów komórkowych. Bez większych problemów grafem na komputerze wyposażonym w Celerona 366 z 64 MB RAM, So und Blastera Live i przewspanialy akcelerator, którym jest Riva 128ZX renomowanej firmy NoName. To rownież zaleta.

Na koniec, komentując ocenę wystawiona Gunman Chronicles, chciałbym stwierdzić, że moim zdaniem powinno być to mocne dziesięć, jednak, nie wiedzieć dlaczego, stanowisko redakcji było nieco odmienne

("...za mało mięśni widać"). Dlatego wystawiam "tylko" 9+.

Cóż, oby pojawiało się więcej takich pasjonatów, dla których nie pieniądz, a zabawa - własna i innych - jest najważniejsza. I oby inne firmy, nie tylko Sierra, okazywały sie dla nich tak łaskawe.

I wreszcie, obyśmy jak najczęściej byli tak mile zaskakiwani.

INFO · INFO · INFO

Producent: Dystrybutor lel (018) 4440560 Internet:

Wymagania:

Akcelerator:

bardzo wskazary

k imat ogólne wrażen a uderza jak grom z jasnego

Ocena:

CD-ACTION 02/2001

Zabawa w woine to bez dwóch zdań ieden z naiprzyjemniejszych sposobów spędzania wolnego czasu przez meską cześć nowych pokoleń. Wprawdzie póżniej zapat ten nieco przygasa - zwłaszcza jeśli trzeba sobie wyrwać rok z życiorysu na stużbę ojczyźnie (choć to już w znacznej mierze zastuga warunków tej służby, a nie nagtej zmiany światopoglądu na, pacyfistyczny...). Ale i tak chęć postania wrogów na zastużony odpoczynek gdzieś tam w duszy ciągle tkwi. Że nie jest to jedynie czcza gadanina, świadczy chociażby popularność wszelkiego rodzaju paintballi, których uczestnikom do naszej armii wcale się przecież nie spieszy!

Allor



DELTAGEORCE. TAND WARRIOR.

aintballe mimo swych niezaprzeczalnych zalet mają jednak i Force, której ostatnie wcielenie duże wady, wymagają bowiem chociażby zebrania całej bry- z podtytułem Land Warrior wła gady znajomych w jed tym cząsie i w jednym miejscu, a to wraz ze wzrostem wieku uczestników staje się coraz trudniejsze. Młodsi amatorzy tego typu rozrywki wcale lepiej nie mają, bo zabawa ta raczej nie jest darmowa. Dzięki komputerom sytuacja nie przedstawia się na szczęście beznadziejnie. Do idealnej wprawdzie też jej jeszcze trochę brakuje, ale parę całkiem niezłych tytułów symulujących działania sił specjalnych (bo w rolę mięsa armatniego nikt się chyba wcielać nie chce) da się na rynku znaleźć - że wymienie choćby kolejne wcielenia Rainbow Sixa czy SWAT-y. Wiadomo, nie każdemu musiały one przypaść do gustu, bo sam na przykład duzo bardziej wolę świeże powietrze niż ciasne pomieszczenia. Na szczęście jest jeszcze jeden w miarę poważny tytuł traktujący o działaniach jednostek elitarnych, którego akcję osadzono w dodatku przede wszystkim wśród wzgórz i dolin. Mowa oczywiście o Delta

śnie ujrzało światło dzienne

Novalogic, firma stojąca za serią Delta Force, na rynku znana jest przede wszystkim z używania we wszystkich swoich trójwymiarowych tytułach (jedynym bodajże wyjątkiem jest symulator F-22) engine'a opartego na voxe lach (coś w rodzaju trójwymiarowych pixeli), a nie, jak to ma miejsce w "normalnym" 3D, na wielokątach Zaczęto się to

wszystko jeszcze za czasów pierwszego Comanche a, kiedy to nowatorskie podejšcie (przynajmniej jeśli chodzi o gry na PC, bo sama: idea powstała dużo, dużo wcześniej i żadną wielką tajemnicą nie jest) po prostu powalało z nog! Mapy były wprawdzie w Comanche'u bardzo małe (wadą tego sposobu wyświetlania grafiki 3D jest bowiem jej dużo większe niż przy standardowych poligonach zapotrzebowanie na pamięć), ale szczegółowością bił on wszystkich konkurentów na feb, na szyję. System ten w firmie przez cały czas udoskonalano, ale po upowszechnieniu się akceleratorów zaczął być postrzegany bardziej jako wada niż zaleta. Akceleratory miały się bowiem nijak do voxelí, a co za tym ídzie, całość grafiki musiała być w produktach Novalogic przetwarzana przez biedny procesor. Kończyło się na dużych wymaganiach sprzętowych oraz takun sobie wyglądzie, bo o znanym ze świata kart 3D filtrowaniu tekstur (których w czystej odmianie voxeli po prostu nie ma) czy choćby bogatszej.

ecie kolorow można było po prostu zapomniec. Z orami i poprawą wyglądu poradzono sobie wprawie dość szybko i dość skutecznie, ale odbiło się to niev na kolejnym wzroście wymagań sprzetowych. Taki przykład Delta Force 2 wyglądał worawdzie całkiem (ješlí chodzi o wielkość i jakość pola walki nie sobie równych), ale z grywalnością - o ile ktoś nie ak w domu pecetowego monstrum - było już tak so-Ciężko się jednak cieszyć z gry, w której głowną e gra zaba, a płynność wyświetlania grafiki właśnie oki żab przypominała. Na szczęście Novalogic nie rzerwała prac nad ulepszaniem swojego voxelowego ngine'a, a jego najnowsza wersja znalazła zastosowajako fundament pod Delta Force: Land Warrior

rzedzając pytania o wrażenia, powiem jedno - teraz piero widać, co te tajemnicze (przynajmniej dla niewtajemniczonych) voxele naprawdę potrafią! Zanim jednak przej-

dziemy do spraw wyglądowo--graficznych, proponuję mały przerywnik, w czasie ktorego poświęcę parę słów krótkiej charakterystyce stojącego za obecnym wcieleniem Delta Force projektu Land Warriora.

Jak to się dzieje z większością zaawansowanych programów zbrojeh, także i za tym stoją Stany Zjednoczone. Jego można ogólnie scharakteryzować jako przygotowasprzętu osobistego dla wojowników przyszłości vsze testy projekt ten ma już za sobą, ale do wprołzenia go w życie je zcze trochę czasu zostało. Nie to zresztą wcale dziwna wy tarczy bowiem wziąc uwagę rozmach tego przedsięwziecia. Nowe typy ojenia są tu zresztą najmniejszym problemem, bo nościach tego wojska decydować będzie przede kim elektronika. Ot, takie choć-

wniki telewizyjne zamontowakarabinie, przekazujące obraz do towanego na helmle wyświetlacza, ktorym możliwe jest na przykład dzenie celnego ognia z wystawio

za róg (czy nad osłonę terenowa) u. Albo zintegrowany z tym wszystkim nokdający pełną swobodę podczas działań noc-Albo możliwość obejrzenia sobie satelitarnezu okolicy, łącznie z rozłożeniem źródej podni, którymi mogą być na przykład czający się dowaniach wrogowie (że o zwyktych kompuh mapach i GPS-ie nie wspomnę). Wymaga wdzie nieżle rozbudowanego zaplecza lo lego, ale efekty pierwszych testów są niezachęcające: w pojedynku z oddziałem wew (wojny z Irakiem) z 82 dywizji powietrz antowej, żołnierze projektu Land Warrior iz nie posiadali żadnego prawdziwego dozenia bojowego - stracili tylko jednego swo-

"zabijając" wszystkich przeciwników! A i za ednym trupem stal problem bardzo prozaiczhoć cobrze nam znany) - na początku symulacji system się zawiesił. Gdy jednak po paru minutach udało się go z powrotem uruchomić, spadochroniarze byli już zupełnie bez szans!

W Delta Force: Land Warrior weielamy sie właśnie w takiel: wojowników przyszłości. Fakt, nasze możliwości są tu jednak dość mocno ograniczone i o strzelaniu zza rogu możemy zapomnieć. ale za to nie czujemy na swoich plecach wagi akumulatorów, nie mówiąc już o tym, że wszystko to dzieje się jedynie w panijęci komputera i smierć ani kalectwo nam nie grożą. Zresztą znajdujące się w wyposażeniu Land Warriora gadgety są w tej grze tylko miłym dodatkiem, bo i bez nich gra się po prostu świetnie. Głównym tego 'winowajca" jest najnowsze wcielenie voxeli. które po raz pierwszy w swej h storii (hm. w każdym razie nikt nie pamiętał, by było cos przed Land Warriorem) potrafią skorzystać z dobrodziejstw oferowanych przez akceleratory grafiki

I to, proszę szanownych czytelników, widać na każdym kroku! Gra na redakcyjnym komputerze śmigała bez najmniejszych problemów, a wrażenia - cóż, lepszego terenu jeszcze po prostu nie widziałem! Pięknie pofałdowany, bez żadnych ostrych krawędzi - po prostu super! Do tego jeszcze wielkość map - tu doplero widać, do czego ludzie wymyślili karabiny snajperskie! Bo w tych wszystkich "zamkniętopomieszczeniowcach" z paroma jeno miejscami dla snajpera karabinki z lunetą są właściwie rzadko przydatnym gadgetem. A tutaj nie da się bez nich po prostu żyć! Bez lunety traffenie kogos

odległego choćby o dwieście



Nasi herosi:

Wzrost: 183 centymetr Waga: B1 kilogramów Kolor włosów: czarne Kalor aczu, piwne Miejsce urodzenia: Tuba City, Arizo na, USA Znaki szczególne: ma ślady oparzeń słonecznych na policzkach i nosie oraz tatuaż plemienny Indian Navajc



odrzut broni, zwiększona pewność ręki przy używaniu ciężkiego uzbro

Ulubione uzbrojenie: M249 SAW FNMAG, H&K G11, Steyr AUG, AK47 Dodatkowe zdolności: może wytrzy-mać większe obrażenia niż pozostali ctłonkowie grupy Wiek: 31 lat Wzrost: 198 centymetrów

Waga: 122 kilogramy Kolor włosów: czarne (ale zgolone) Kolor oczu: ciemnobrązowe Miejsce urodzenia: Bronx, Nowy York, USA

Gas Can

Sergeant Cole Harris Specjalność: materiały wybuchowe / repadier atkowe zdolności: ogolnie duża Wzrost: 178 centymetrów

Waga: 88 kilogramów Kolor włosów: blond, lekko lysieje Kolor oczu: stalowoniebieskie Miejsce urodzenia: Tyler, Texas, USA Mejsce uroazenia: i yler. Texas, U.S. Znaki szczególne: ilady po oparze-niach treclego stopnia na rekach i klatce pierslowej, brak lewego palca wskazującego, tatuaż plomiennego dlabla na prawej ręce, kozia bródka.

ność: walka na bliskich dystan sach / akcje specjalne Umiejętności specjalne: zwięks Omiejętności specje użyciu noża zasięg ataku przy użyciu noża Ulubione uzbrojenie: pistolety,

Wiek: 28 lat Wzrost: 165 centymetrów Waga: 52 kilogramy Kolor włosów: czarne Color oczu: brązowe lifornia, USA



Chief Warrant Officer 2 Erica Swift





Uzbrojenie - karabiny

Mimo iż cięższy od innych karabinków szturmowych, OICW jest bronią bardzo celną, śmiertelną i mocno zbudowaną, co czyni go idealnym karabinkiem dla programu Land Warrior



W założeniu zaprojektowany do walki pod wodą, strzela specjalnymi 15 centymetrowymi igłami, mogącymi bez większych problemów prze-oić strój płetwonurka, łącznie z maską. Zaletą UAR jest także jego ci-

MM-T

Dwunastostrzałowy ręczny granatnik z rewolwerowym magazynkiem umożliwiającym szybkie przetadowanie oraz wysoką szybkostrzelność

Automatyczna strzelba szturmowa szczycąca się, dzięk rewolwerowemu sposobowi podawania pocisków, bardzo dużą - jak na shotguna -

Lekki karabinek snajperski. Jest bardzo celny, ale jego zasięg i zdolności penetracyjne zostały zmniejszone przez zamontowany w nim tłumik oraz ooddźwiękową amunicję - dzięki temu jest jednak niemal bezgłośny.

Wielkokalibrowy karabin snajperski (amunicja o kalibrze 0,5 cala, czyli około 12,7 mm) o bardzo dużym zasięgu i zdolnościach penetracyjnych, standardowo wyposażony w celownik o czternastokrotnym po-

Karabinek snajperski bazujący na karabinie Remington model 700. Po każdym strzale wymaga ręcznego przeladowania, co wprawdzie zmniejsza szybkostrzelność, ale i znacząco podnosi celność. Na wyposażeniu ma lunete z dziesięciokrotnym powiększeniem,

l ekki karabin maszynowy zapewniający drużynie całkiem niezle wspar-cie ogniowe - można z niego prowadzić ogień z pozycji stojącej

Lekki karabin maszynowy. Ma większą sitę ognia craz zdolności pene-tracyjne niż M249, ale zostało to okupione jego mniejszą celnością

Skrócona wersja powszechnie znanego M16. Má mniejszą masę, ale nadał jest dość celny. Pod lufą ma dodatkowo zamontowaną mocno zmodyfikowaną strzelbę Remington M870.

Bardzo lekki karabinek szturmowy. Jest dość cichy, a dzięki beztusko-wej amunicji ma także maty odrzut.

Stevr AUG/M203

Karabinek o świetnej celności i konstrukcji umożliwiającej użycie za-równo przez prawo-, jak i leworęcznych żolnierzy. W wersji tej pod lufą zamontowano dodatkowo granatnik M203, co czyni z niej broń niezwykle skuteczna.

DZIALAŃ SIL SPECJALNYCH XAS

Karabinek Kalasznikowa nie jest wprawdzie bronią supernowo czesną, ale dzięki prostej budowie i odporności na niefa-chową obsługę jest bronią niezwykle popularną, stanownież standardowe uzbrojenie armii krajów byłe go Paktu Warszawskiego



pierwszym strzałem - wcale do prostych rzeczy nie należy, a podejście na bliższą odległość to już niemal samobojstwo. Owszem, przy walce w budynkach luneta przewagi nie daje, ale po to zabiera się drugą bron długą i wnętrza czyści się na przykład z MP5 czy w ostateczności z pistoletır. Wraca aç jednak do walkı na wolnym powietrzu i karabinków snajperskich - po paru chwilach można dojść do bardzo niemitego wniosku, że snajper jest w tej grze najbardziej przegiętą postacią! No bo leży sobie na jakims wzniesieniu i co mu się ktoś pokaże, to go załatwia W dodatku, jeśli zabrał sobie takiego PSG z tłumikiem, nie wiadomo nawet, skad strzelał, bo broń ta - jako bodajże jedyna - nie pozostawia nawet smugi za pociskiem, więc co najwyżej widzimy małą fontannę piasku. . Coż. zwolennicy rakiet nic będą niepocieszeni, ale ciężko się nie zgodzić. że tak to właśnie niemiło jest w rzeczywistości Zresztą przy większych odległościach, gdy trzeba wprowadzać poprawki na wiatr (że o zmianie nastawień celownika w zależności od odległości nie wspomnę, bo odległość zna kładnością do metra), trafienie wios jest proste. Zresztą, jak na symulus przy używaniu snajperek napotkano jedna trudność - człowiek (przynan kamienia nie jest i nasi kanny kie salik ten w ogóle n

> nety nie miatem) nie przejmuje się w ogóle odrzutem przy strzałach z różnej maści CKM-ów, więc na bliższe odległości jest po prostu smiertelnie niebezpieczny (na dalsze też, ale z bliska to juž calkiem Arnold) Z podobnymi efektami szkolenia mamy do czynienia także

przy specjaliście od granatników (po-

lepszona ich celność), nieco inaczej jest dopiero przy specjaliście od walki z bliskich odległości (większy zasięg ataku nożem - cóż, przy cichym zdobywaniu budynków jest to wprost nieocenione) oraz medyczce/płetwonurku. Sens brania medyka pojawia się zreszta dopiero przy grach wieloosobowych, kiedy to może on odratować cieżko rannego wojaka - a to trwa dużo krócej niż ewentualne przybycie nowego z punku startowego.

Specjalizacje nie wyczerpują zresztą wszystkich miłych cech tej gry. Ot. choćby taki bajer jak możliwość zmiany uzbrojenia w trakcie misji. Niby nic specialnego, ale ponieważ jesteśniy ograniczeni do jednej broni długiej (karabiny), jednej średniej (pistolety maszynowe), broni osobistej (pistolety) oraz granatów, ładunków wybuchowych większej mocy (detonowane radiowo miny lub wyrzutnia rakiet) i wyposażenia dodatko-

Pistolety maszynowe

Slyrny MP5 w wersji ze standardowo zamontowanym tłumikiem. Ma możliwość prowadzenia ognia pojedynczymi strza-tami, seriami trzypociskowymi oraz ogniem automatycznym

Uważany jest za bardziej niezawodny od MP5, dysponuje także lepszym zasięgiem i zdolnościami obalającymi

Broń o relatywnie malej celności, co jednak skutecznie nad-rabia duża pojemnościa magazynka.

Pistolety

45 SOCOM z tłumikiem

Plumik umożliwia temu pistoletowi piemal całkowicie bezetośnie strzefanie, niestety zmniejsza także szybkość począt-kową pocisku, a przez to zdolność obalającą.

Bardzo dobry pistolet, lekki, fatwy do ukrycia i mogący strze-

Praktycznie bezgłośny pistolet używany przy akcjach morskich. Do wystrzeliwania pocisków wykorzystuje wyładowa-

45 SOCOM

Wykonany z polimerów pistolet firmy Heckler&Koch, wyposa-żony standardowo w mechaniczny system redukcji odrzutu oraz lufę o przekroju wielobocznym, dodatkowo zwiększającą jego celność

Wyposażenie dodatkowe



Granaty fragmentacyjne Standardowe granaty fragmentacyjne z zapalnikiem

Granaty fragmentacyine z zapalnikiem czasowym Jak sama nazwa wskazuje opóźnienie od 4 do 7 se-

Pakiet fadunków

Plecak wypełniony ladun-kiem wybuchowym dużej mocy i wyposażony w za

kowa, Uktada się na ziemi dziewanego kierunku ata ku wroga; posiada zapalnik zbli



przeciwpancerna przez Alliant Tech systems M136. Bron praktycznie jednorazowego użytku, bezodrzutowa



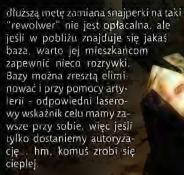
Kamizelka kewlarowa Zapewnia ograniczoną ochronę przed bronią mniej-szych kalibrów.



Pozwala na dłuższe przebywanie pod wodą. Noszony na lądzie zmniejsza szybkość poruszania sie



Dodatkowa amunicia Jak sama nazwa wskazuje - dodatkowe magazynki do zabieranej na misję



Jak więc widać, możliwości wykań przepraszam wypełniania misji - mamy całkiem spore, co nie znaczy, że jesteśmy przy tym całkowicie bezkarni, wrogów jest bowiem zazwyczaj kupa, a do tego całkiem inteligent

nych. Nie jest moze idealnie, bo zwłaszcza przy atakach z dystansu ma się czasami do czynienia ze strzelaniem do biegających w kółko kaczek, ale takie niestety jest życie. Zresztą wystarczy, że kogoś przeoczymy. a sami zginiemy równie szybko, realizm jest bowiem obustronny, a odgłosy latających nad głowami kul (trzeba przy-znać - niezwykle sugestywne!) do najmilszych nie należą. W takich wypadkach położenie się plackiem daje nam tylko pare sekund życia więcej. Nawet wieśniacze chaty dają przy moc-niejszym ostrzale ochronę jeno iluzoryczną, bo pociskow większego kalibru drewno nie powstrzyma, a i budynki murowane - gdy wleci do nich granat - miast chronić. tylko utrudniają ewakuację. Zresztą z ładunkami wybuchowymi związana jest jedyna większa "nierealność" - otóż mają one bardzo małą siłę rażenia i taki na przykład strzał z granatnika czy wybuch beczek z paliwem nie działa na gościa znajdującego się pięć metrów od epicentrum! Trochę to irytujące, ale można się przyzwyczaić, szczególnie że reszta sprzętu zachowuje się zgodnie z przewidywaniami.

Granie w pojedynkę to jednak dopiero (przynajmniej w krajach bardziej usieciowionych) przedsmak prawdziwych emocji - te zaczynają się bowiem dopiero przy graniu z żywymi graczami. Do wyboru mamy wprawdzie jedynie Novaworld lub protokół IPX, ale w zamian za to otrzymujemy możliwość komunikacji głosowej, a przy graniu na serwerach Novaworld także odznaczenia i rangi. Ech, gdyby tak jeszcze dostęp do sieci z domu nie był u nas takim problemem... Cranie on--line jest zresztą o tyle dobre (i szybko się nie znudzi), że do gry dołączony został edytor misji (niestety bez możliwości zmiany ukształtowania terenu, ale że mao jest sporo, wiec wielkim problemem to nie jest). Co to oznacza dla żywotności gier sieciowych, wyjaśniać chyba nie trzeba.

Biorąc to wszystko pod uwagę wypada stwierdzić tylko jedno - w chwili obecnej lepszego symulatora działań sił specjalnych na rynku nie ma i choć można by się przyczepić do faktu, że terroryści nie zabijają zakładników po pierwszym usłyszanym strzale, gra jest po prostu świetna. Może nie do skonała i może nie zupełnie nowatorska, ale na dziewiątkę z plusikiem zasługuje w 100%.



(kamizelka, akwalung lub dodatkowa amunicja), po większej mianie ognia amunicja lubi się czasem skończyć..., zwłaszcza jeśli my siać ołowiem, a nie oddawać pojedyncze, precyzyjne strza-Na szczęście jednak nawet miłośnicy długich serii mogą się w nowszym Delta Force wyszaleć, bo całkiem często można się tknąc na wraże gniazda karabinów maszynowych (czasem uzulionych o stacjonarny granatnik - to jest dopiero ubaw!), a te ala zazwyczaj całkiem spore zapasy amunicji - no i nie można ich zenosić w nowe miejsce, więc całą taśmę można bez najmniejwych wyrzutów sumienia wystrzelać w jednym miejscu. Podobnie ma się zresztą sprawa ze zdobycznymi granatnikami ręcznymi - na

INFO · INFO · INFO

Producent:

Dystrybutor: Play It let (018) 4440560 Internet:

Wymagania: Win95, PI lub Celeron 400MHz. 64 MB RAM. CDR x4. DirectX 7

niezbędny, zgodny z Direct30

poro lypów uzbrojen a

Minusy:

CD-ACTION CONTRACTOR

Age Of Wonders

Powiedzenie "w przyrodzie nic nie ginie" pasuje jak ulał do Age Of Wonders. Recenzje angielskiej wersji tej gry pisatem tak dawno temu, że znalezienie tekstu zajęto mi dobrych kilkadziesiat minut - miało to wszak miejsce w numerze lutowym 2000!

prostego rachunku wynika, że niemal rok czekaliśmy na polską wersję Age Of Wonders. Miałem nadzieję, że to dlatego, iż tyle czasu zajęła polskim dystrybutorom jej lokalizacja. No cóż, errare humanun est, mylić się jest rzeczą ludzką. A tu się nieźle pomyliłem. Nieco zaskoczył mnie już filmik wprowadzający. Lektor mówi po angielsku, a na dole ekranu znajduje się tekst w języku polskim - mamy zatem do czynienia z tzw. lokalizacją kinową. Nie przepadam za naszymi rodzimymi lektorami, bo - we

dług mnie - psuja klimat gierki, ale - kurcze - taka metoda spolszczania podoba mi się jeszcze mniej. Nic na to nie poradze, wygłaszam tylko swoje

Czym właściwie jest Age Of Wonders? To historia Elfów, które panowały w świecie gry do czasu, aż przybył tam człowiek (brzmi jak z Sapkowskie-...) i zburzył harmonie krainy - zniszczył stolice

nia. Otoż słownictwo występujące w Age Of Wonders sugeruje, ze przekładu dokonał raczej rzemieślnik niż artysta. Człowiek ten na pewno zna angielski - ale czy czuje ten język? (A to dwie rożne spra-







INFO · INFO · INFO · INFO

Ocena:

Najbardziej multimedialna **Omnia** 2001 me tylko encyklopedia!

Encyklopedyczny pakiet edukacyjny na czterech plytach CD-ROM

- ownik wyrazów obcych
- Kopalińskiego
- las ciała ludzkiego
- Meratura polska
- Multimedialna encyklopedia sportu
- hopy tematy ane
- vdarzenia XX wieku
- irtualne wyprawy

- Swiat wiedzy
- Rezentacje 30
- halarsiwe

- briedziny.
- ncyklopedycznych
- ownikowych
- 6 00 zdjeć i ilustracji

- 30 filmów i animacji
- nterakcje, objekty 3D, znięcia panoramiczne

ROK 2020



www.omnia-online.pl, infolinia (0 22) 644 50 36

Do nabycia w dobrych księgarniach multimedialnych, kioskach i supermarketach

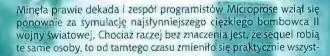




Wielokrotnie już w recenzjach Mac Abry i moich mogliście znaleźć stwierdzenie, że II wojnę światową wygrało dla sprzymierzonych lotnictwo. I jest to całkowita prawda, bo gdyby nie lotnictwo, to wojna przeciągnełaby się z pewnością jeszcze o kilka lat. Wiele z ówczesnych latadetek stało się legendą. Poczciwy Spitfire jest symbolem heroicznej walki w obronie nieba nad Londynem. Mosquito i Typhoon po nocach śniły się chyba niemieckim kolumnom pancernym, a piekielnie szybki Mustang kojarzy się z ostatecznym zwycięstwem lotnictwa alianckiego nad

Luftwaffe. Trochę mniej miejsca poświęca się mrówkom, czyli załogom bombowców. Ale tak to już jest, że stawę zwykle przypisuje się rycerzom w Iśniących zbrojach, a nie zaciężnej piechocie. Niemniej jednak istnieje jeden bombowiec, który kojarzy się z potęgą alianckiego lotnictwa. To B-17 Flying Fortress, a po

upłynał pod znakiem lotniczych symulatorów z wojny światowej. (że wspomnę tutaj tylko takie y Jak Wings Of Destiny, European Air War, Luftwaffe nder), miniony rok natomiast odznaczył się kompletnym ich brakiem. To w sumie normalne, że po zalewie gier jakiegos gatunku następuje kryżys. Nie powinni się jednak zbytnio martwić domorosli maniacy Spitfire ow, Hurricane ow czy innych trokowych latadelek. Oto bowiem ukazał się długo oczekiwany tytuł: B-17 The hty Fighth, a już wkrótce na półki, klepowe powinny trafic awa ine tytuly - H-2 Sturmovnik oraz Battle Of Britain (nawet nie pytajcie, który to już produkt noszący tak oryginalny tytuł). Nie wiem, czy pamiętacie, lecz jakies osiem, dziewięć lat temu mieli-śmy już grę, w której główną rolę odgrywał B-17-o podtytule Flying Fortress. Jeśli mnie pamięć nie myli, tenże symulator wywołał wów czas sporo zamieszania, a to za sprawą świetnej na owe czasy grafiki i możliwości wcielenia się w każdego z członków załogi.





o w dziedzinie gier komputerowych. Jest to chyba tylkó chwyt reklamowy. Podobnie mylący jest tytuł gry, gdyż tak naprawdę moemy się wcielić nie tylko w dzielną załogę ciężkiego bombowca (tu powinniście stanąć na baczność i zaśpiewać hymn Stanów Zjedno-czonych, bo każdy Amerykaniec na wieść o chłopcach walczących o olność naszą i waszą staje na baczność i fałszuje, a my naśladuje my ich przecież, jak możemy), w grze istnieje bowiem możliwość znalezienia się również w kokpicie myśliwców alianckich i niemieckich. Pomysł zaiste wyśmienity - gdy nam się znudzi bombardowa-nie, przesiadamy się do np. Me 262 l demolujemy eskadry ciągną-cych nad Ren bombowców amerykańskich (tu się zaśmiej diaboznie ;)) albo zajmujemy miejsce za sterami Mustanga i ambitnie słaniamy B-17 przed zakusami niemieckich asów. Samolotów nyśliwskich w B-17 The Mighty Eighth jest siedem. Barwy Luftwaf reprezentuja Focke Wulf 109, Bf 109, Me 262 Schwalbe i Me 163 Komet, a USAAF P 38 Lightning, P 47 Thunderbolt oraz P 51 Mustang. W sumie możemy się zatem wcielić w dowolnego piloto bjorącego udział w zmaganiach tytułowe 8 Armii USAAF z Luftwaf-

Trybów rozgrywki jest pięć i wszystkie są nad wyraz udane - rzecz w symulatorach nieczęsto spotykana. Przeważnie kampania rożni się klasą od pozostałych trybów rozgrywki. 1 faktycz

ktoś się skusi, niech wie, że została ona fantastycznie przygotowana przez autorów gry i sprawia bardzo realistyczne wrażenie. Od razu przypomniały mi się czytane w dzieciństwie wspomnienia członków polskich załóg bombowych. Często dziwiłem się autorom tych książek, gdy pisali o stresie i załamaniach, jakie przeżywali w czasie tury lotów. Zrozumiałem, co mieli na myśli i co czuli, gdy zagrałem w B-17 The Mighty Eighth. Emocje towarzyszące przygotowaniom do lotu, długie minuty spędzone w powietrzu w oczekiwaniu niemieckie myśliwce, samo bombardowanie - niesamowite! Nie da się opisać, co to za uczucie siedzieć przed monitorem i wsłuchiwać się w rytmiczny odgłos pracy silnika. by potem z znienacka usłyszeć, że bandyci zbliżają się na godzinie dziesiątej... Trzeba to samemu przeżyć - grając w B-1/ Mighty Eighth.

> Warto dodać, że autorzy postarali się jak najdokładniej odtworzyć tło

B-17 Latająca Forteca

Oblatany w 1935 roku ciężki bombowiec amerykański B-17 po raz pierwszy pojawil się na arenie podniebnych zmagań w 1941 roku, gdy angielska Royal Air Force wypożyczyła" sobie kilkanaście tych maszyn. Z upływem czasu B-17 stały się podstawowymi bombowcami do dziernych nalotów na III Rzeszę (w nocy taką rolę pelnity angielskie Lancastery, Halifaxy etc.). Powstało w sumie kilkanaście róznych wersji B-17 - ogólem wyprodukowano w zakladach Boeinga 6981 egzemplarzy, a w zakladach Douglas i Lockheed kolejnych 5745. Ostatnie egzemplarze B-17 prze trwaly w USAFF az do lat sześćdziesiątych

Pierwszy lot Lpiec 28, 1935 Rozpiętość: 103 stóp 9 cali (8-17G) Długość: 74 stóp 9 cali (B-17G) Waga maksymalna: 65,000 funtów (B-17)

^orędkość maksymalna: 287 mph (B-17G) Prędkość przelotowa: 150 mph (B-17G) Zasięg: 3,750 mil (B-176)

Pulap: 35,600 stóp (B-17G) Napęd: cztery silniki 1,200 KM Wright R-1820-97 (B-17G) Zaloga: 2 pilotów, bombardier, radio-operator, 5 strzelców (B-17G) Jzbrojenie: od 11 do 13 karabinów maszynowych 12,7mm, 20 000 funtów bomb

rzypominamy że:

stopa - ok 30,5 cm unt - ok 0,45 kg mila - ok. 1.8 km

Źródło: http://www.boeing.com

historyczne kampanii, mamy więc tutaj do wyboru 1st Bomrdment Division wchodzącą w skład 8 Armii USAAF lub 401 st Bombardment Division stacjonującą w Deenethorpe. Następnie wytramy dywizjon, samolot, jego nazwę, a nawet symbol samolo



więc jeszcze aspekt strate-

momencie możemy się znaleźć w obojętnie której z naszych maszyn i same-

rami bombowca lub myśliwca. powinien zdecydować się

my w wir walki. Natomiast dla tych

rycznej wyprawie na Niemców, autorzy przygotowali tryb

Choose A Historical Mission. Wprawdzie misji Jest zaledwie sześć zyżby wkrótce miał się ukazać dodatek?), ale kto by nie chciał się



ruje tryb Play A Squadron Campaign. Jeśli w normalnym trybie kampanii "wcielaliśmy" się w załogę pojedynczego bombowca, tutaj dowodzimy całym dywizjonem, złożonym z dwunastu samolotów (czyli to raczej bombowa eskadra, ale w lotnictwie alianckim dzielenie na eskadry, dywizjony i skrzydła było skomplikowane niczym in-

Osiem długich lat przyszło nam czekać na następcę przełomowego swego czasu symulatora Latającej Fortecy, zatytułowanego B-17 Flying Fortress. Drugi atak programistów Microprose jest znowu strzałem w przysłowiową dziesiątkę. Stworzono perfekcyjna symulacje życia załogi bombowca w czasie II wojny światowej. Dodanie elementów strategicznych powoduje, iż jest to ciekawa propozycja niekoniecznie dla maniaków latadelek.

strukcja obsługi kuchenki mkrofalowej zywała w lotnictwie myśliwskim, jeszcze inna w bombowym) gracza zależy, jakie samoloty i które załogi v oraz jaki ładunek zaniosą B-17 na II Rzeszę. Do aspektu symulta-



giczny. Oczywiście, w dowolnym

na opcję Choose A Quickstart Mission, gdzie od razu wskakuje z was, którzy chcieliby wziąć udział w histo-

CD-ACTION

Recenzie

Niemieckie samoloty myśliwskie wystepujące w B-17:

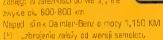
Fw 190 A-8 -

uzbrojenie 4 cziatka 20mm, 2 karabliny maszynowe 13m Prędkośc maksyma na: 690 km/ Pulati 10600 m Zasieg: 660 km



Bf 109 -

Jzprojenie: 2 dzialka 20mm | 2 ka-Prędkość maksymalna: 570 km/h



Me 262 Schwalbe -

uzbrojenie: 4 dziatka 30mm Prędkość maksymana 8/0 km/g Pulap: 11450 m Zasięgii 1050 km Napęd: 2 si niki od zutowe Junkers Jumo 0048 D ugość: 10,58 m

Rozpiętość skrzydei: 12,5 m



Me 163 Komet -

Jzbrojenie: 2 dzialka 30mm Pulao: 16500 m las ęg. 100 km Dl. gość: 5.69 m

Wysokość 2,74 m Napect silnik nakietowy na paliwo ciekle

Źróclo: Warn and Stats Sheet (http://www.tznet.co.



pada deszcz i wieje wiatr. A przecież hodzi o to, by ulokować bomby dokładnie w celu! Ni. myślcie także, łatwo jest wylądo czy zestrzel atakującego wwoją atającą Fortecę Me 262 Dodajcie do tego jeszcze konieczność opanowa nia, klawiatury a otrzymacje wystar czające powody, by rozpocząć zabawę z B-17 The Mighty Eighth od treningu.

przelecieć

Hamburgiem czy

Frankfurtem 'zbom-

bardować cele?

Ostatnia opcją jest

was omna takie

opcje w grach, ale

wodu. iż całkiem

przy dobrej pogo-

trening. Wiem, że

lak już zdążytem stwierdzić, gra odznacza się sporym realizmem. Zanim naszą załoga znajdzie się w powietrzu, mamy czas na dokładne przygotowania. Powinieneś zapoznać się z kondycją fizyczną



nad i psychiczną członków załogi oraz zatroszczyć się o stan techniczny samolotu. Jest to o tyle wazne że w czasie lotu moga wyniknąć z zaniedbań rozmaite kłopoty. A tonasz strzelec w ostatnie chwili zawaha s e przy pociąganiu za spustii maszynę przeszyje serią ż oziałek niemieckiego mysliwca, a to któryś z silników odmówi posłu szeństwa. Podoba mi się zwłaszcza wprowadzenie morale poszczególnych lotníków oraz stopień ich wyszkolenia. W zależności od wypewnie wiekszość z niku lotów statystki te zmieniają się. Pilot staje się coraz lepszy w pilotażu, bombardier celniej "taduje" bomby, w wyznaczony cel, natym razem warto, w gator nie ma problemow z trafieniem do domu nawet w kiepską chociażby z tego po- pogodę etc.

inaczej przepiega Przed misją możną również dokładnie przestudiować wszelkie inbombardowanie formacje jej dotyczące, a nawet obejrzeć film o samolotach zwiadowczych, obrazujący dokładnie cel. To wszystko czyni B-17 The dzie, a inaczej - gdy Mighty Eighth bardziej realistycznym symulatorem, lecz tak napraw



łę najwięcej czasu spędzisz przecież w powietrzu. Jak się pewnie domyśliliście, podczas lotu można się wcielić w każdego z dziesię cju członków załogi B-17. Zmiany wolno przeprewadzać w dowol nym momencie, a zatem możesz poprowadzić samolot do celu, jako lot, nad celem zaslaść za celownikiem bombowym i w odpowiedniej chwili zwolnić zaczepy komory bombowej. A gdy pojawią się aszystowskie myśliwce, możesz przenieść slę do którejś z wieżyczek i poczestować wroga pociskami z karabinów maszynowych. W ym mie scu muszę programistów Microprose pochwal ć-za bardzo illutki interfejs, pozwalający na przemieszczanie się po całym bompowcu. Wystarczy wcisnąć odpowiedni klawisz na klawiaturze numerycznej lub kliknąć ikonkę z boku ekranu.

Proszkę gorzej jest z samym lataniem, ale że mamy do czynienia z paaardzo realistycznym symulatorem B-17, nie ma innego wyjścia! ak opanować kilkadziesiąt bez mała klawiszy. Taka jest cena za redizm, który zrobił na mnie naprawdę wielkie wrażenie. Fakt, myśliwce biorące udział w grze zostały potraktowane nieco po macoszemu i gazie im tam pod tym względem do European Air War. Ale nie oszukujmy się, możliwość latania myśliwcami dodano tylko po to, aby po B-17 The Mighty Eighth siegneli także maniacy jednosilnikowców. Tak naprawdę liczy się tu tylko B-17 i w tym elemencie The Mignty Eighth jest fantastyczny: Siedząc za sterami, czuje się te kilkanaście czy kilkadziesiąt ton, którymi się steruje, Jestem zakochany w zwinnych Spitfire'ach, Mustangach czy Bf-109, a tutaj sa-nolot potwornie wolno wchodzi w zakręty, nie ma kopa (czytaj: przyspieszenia) i nie można nim wykonywać żadnych ewolucji, prócz ociężałych uników. Niemniej jednak lądowanie na trzech silnikach walce kołowei Bf-109. Gay jako bom pardier ślęczę nad

celownikiem i wypatruję celu w dole, jestem niemal prze konany, że tak własnie wyglądała praca bombardiera na pokładzie B-17. A funkcje strzelców pokładowycn? Napisze tylko tyle, że siedząc w ciasnej wieżyczce uświadomitem sopie nag e. że... mam klaustrofobie! Paskudne uczucie, ale jakie realistyczne!

ratorem naprawdę wysokiej klasy.

B 17 i myś iwców zrobiły swo e. Dzieki temu modele sa-

radotów (zwłaszcza kokpity i całe wnętrze B-17)

zadowolą nawet maniaków. Każda wajcha.

wskaźnik czy nawet amunicja zapasowa na

stunowiskach strzelców pokładowych leży

tam gdzie powinna. Bardzo dokładnie od-

mniałem, jest bar dzo aobry. Dźwiękowcy Microprose odwalili piekielnie dopra robotę przy tworzeniu podkładu. dźwiekowego. Przyznam się że jestem pod dużym wraże niem tego, co usłyszałem. Nie są to ja-

Perfekcyjnie opracowano także uszkodzenia maszyn. Trafienia pokieś b. zęczące i szumiace sample ko crskami z działek myśliwców czy flaka naprawdę realistycznie od d iaływają na zachowanie naszego B 17. Trafienie w stery powosiarki sasiada, pusz cuje trudności ze sterowaniem bombowcem, w s lnik - spadek pręd czone oktawę niżej, kości i (z czasem) wysokośc itd. Podobnie jest z naszymi lotn kami: ale prawaziwe odkazdy z nich może zostać trafiony, a tym samym krwawić z ran lub głosy silnikow sa zginąć. Można mu wówczas udzielic pomocy medycznej i przy odromolotów oraz ich binie szczęścia uda się go "dow eźc" żywego na lotnisko. Warto pod uzbrojenia - nagra kreślić, ze realizm lotu i walki pardzo dokładnie określa się w opcjach ne, a następnie gry. Oprocz stopnia uszkodzeń czy ilości amunicji możesz ustawić, przetworzone przez w akiej odległości mają się przecinać tory lotu pocisków. Gdybym kolesiów z Micromiał opisać wszystkie aspekty realizmu tej gry, to prawdopodobnie prose. Co prawda. nie starczyło by w tym numerze miejsca na inne recenzje, a zatem podkreślę jedynie raz jeszcze iż B-17 The Mighty Eighth jest symu zywiście, czymże w dzisiejszych czasach byłby symulator bez do skonałe, grafiki? I tutaj programiści okazali się prawoziwymi fachow-Cami. Wprawdzie grafika az tak bardzo n'e szokuje detalami, jak w przypadku wspominanego już European A'r War, ale tygoonie spewone w różnych muzeach lotnictwa oraz setki przetworzonych zdjęć

> myśl wców, z takim zapałem będę giercował w symulator bombowca, a jednak... Cóż w tym dziwnego, skoro to bardzo dobry symulator z pewnymi naleciałościami strategii? Myślę, że gdyby pozbawić B-17 The Mignthy Eighth elementów strategicznych (dowodzenie całym dywizjonem, wybór samolotów i załóg oraz uzbrojenia etc.), mielibyśmy do czyn enia ze średniej jakości symulatorem, tym bardziej, że latanie myśliwcami zostało potraktowane tak sobie. Jednak elementy strategiczne znalazły się w grze i dzięk' temu otrzymaliśmy prawdziwą symulację życia załóg oom bowych podczas II wojny światowej. Zachęcam wszystkich do sięgniecia po B-17 The Mighthy Eighth, a przeżyjecie chwile szczę: cia (gdy wasze bomby trafią prosto w cel), emocji i strachu (kiedy pojawią się Me 262) oraz radości (w momencie dotkniecia pasów lotniska przez koła waszych powrącających z misji samo

po kilku godzinach słucnania jednostajnej pracy silników m afem tylko szum w uszach, ale tessil niki pracują tak cudownie realistycznie! Przez aługie mi nuty opracalem także wieżyczkę strzel niczą tylko po to, by słuchać, jak się przesuwa, zasilana elektrycznym sil niczkiem. Dźwiękowcom z cafą swiadomościa wy! stawiam najwyższą ocenę. Nie myślałem, że kiedyś ja, maniak =

To owano również teren nad którym toczą się powietrzne zmagunia. W tym celu posłużono się zdjęciami sate itarnymi Francji: sów lo Belgii. Holandii. Niemiec oraz Anglii. czyli terenami, nad którymi tow). Przelatywały w swych misjach samoloty 8 Armii USAAF. Skutek tego laki, że podobno każde drzewo stoi tam, gdzie stało za czasów wypraw B-17 nad Niemcy... Pozostaje nam uw erzyć programistom Microprose. Trzeba przyznać, że cały teren wygląda bardzo ładnie. tak jak i uszkodzenia samolotów, wybuchy-pocisków z flaków czy dające w.płomieniach maszyny. Wzrokowcy nie mają prawa na · kać (nie wierzycie? Spójrzcie na screeny), ale ja muszę trochę comarudzić na idiotyczne menusy.

dawno nie pamiętam tak koszmarnie niepraktycznego menu grywłączniki mające sprawiać wrażenie kokpitu samolotu w rzeczy: 'ośc, powodują, że gracz musi się kilka razy więcej "naklikać" Piedogodność wynagradza nam interfejs gry, który, jak wspo-

Alianckie samoloty myśliwskie występujące w B-17:

Lockheed P-38 D -Lightning

Uzbroje tiet jeono dzia ko 20 mm czuery karabiny maszynowe 0.50 Dlugość, 11,53 m

Wysokość: 3.91 i Rozařetosť skrzyde: 15,85 m Waga 5342 kg

Naper: 2 s Inik Alfson V-1710 27/29 o mody 1150 KM każdy Zasięg. 805 km

Prędkość maksymalnaxt 628 km/g Putap: 11887 m Wznoszenie 761,96 ar/min

Republic P-47 -Thunderbolt

nów maszynowych 0,50 cala

Wysokość: 4,44 m Rozpiętość skrzydel, 12.98 m

Napęd 1 s n'k Pratt & Whitney R-2800-77 o mocy 2800 kM Zasieg 1297 km (z dodatkowymi zbiornikami)

Prędkość prze otowa. 483 km/g Prędkość maksymalna: 762 km/o Putapt 13,105 m

North American P-51 D -Mustang

nowych 0.50 ca a

Długość: 9,80 m. Wysokość, 4,17 m Rozpiętość skrzydei: 11.30 m

Napęd: 1 silnik Rolis Royce (Packard) Menlin V-1650 o mocy 1650 KM Zasieg: 1610 km

Prędkośc przelotowa: 442 km/g Prędkość maksymalna: 703 km/g

Źród o: http://www.xpres.com

INFO · INFO · INFO Plusy:

Wymagania: P 233, 32 MB RAM, WIN 95/98/ 2000, 4xCD, kana dżwiękowa

možna povalač B 17 i siecmiodna nivsi wdan

• ... ja mam kiaus rolot e. N on**ce do** w rzyczki

CD-ACTION





Factory - ustawienie domyślne każdego z pojazdów. Jego zaletą jest to, że uśrednienie

konfiguracji pozwala na zmierzenie się z większością sytuacji występujących na planszach;

jego wadą - że ktoś, kto chce być dobry we wszystkim, nie będzie dobry w niczym...

Tryby

Partition of the second

But the first of the state of the state of the state of 一、"",""。"""。""","","","","","","",""。 But the same of the state of the same of the same

and the contract of the contract of

wifely by many in a link with the property of The state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the s

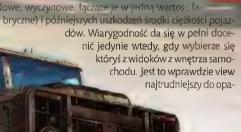
o Manga com Billing in a significant The state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the s

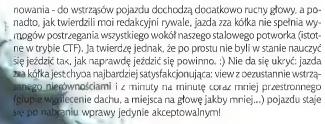
productive state of the state o

Fenomen Insane polega na tym, że to propozycja rozrywki zupełnie swiezej, a przy tym nic by miała się ona szybko z Najprosciej mówiąc, w (bow sparym uproszczeniu o to w snie tu chodzi) przenoszą całkowi kt ciężkości z utrzymania się na orze na. . utrzymanie się na kołach to w jednym, jak najmniej pogięatku Jezdzi się bowiem nie le po wytyczonych trasach, ile po

które wpływają na stan fak-

tyczny. Inne to miln niezaleźne zawieszenie każdego z koł, rozmaicie rozmieszczone i dodatkowo zmieniające się w zalezności od ustawień wozow (rajdowe, wyczynowe, łączące je w jedną wartos; fa-





ldamy dalej Trybow grow linsane jest 4: Championship. Single Race, tre-ning oraz multiplayer. Bedac z natury istotą niecierpliwą, wskoczyłem od razu tuznając za przygo wanie czas spędzony z demem) w tryb Championship, gdyż oczywiste lest, że to od piego zależą postępy w grze (i zawie-





ra nowe furgony). Samo chodów w grze jes

złornowanego autka (nadzwyczaj przecież mocna konstrukcją stanie wytrzymać potwortych przeciążeń i ataków powtarzanych regularnie niczym uderzenia młota kowalskiego, gdy koła odjechały swoją drogą. a wyłamana maska przesłoniła świat - na szczęście istnieje nieodłącznie związana z pięciosekundową karą możliwość reperowania uszkodzeń)... Otóż odwzorowanie jest poprawne, ale nie wspaniałe; dokładne, lecz bez fajerwerków.

Podobnie jest zresztą z mapami. W trybie mistrzowskim zmagamy się w pięciu klasach wagowych z trzema innymi zawodnikami (w single race'ach i multiplayerze do 8 graczy naraz) na różnych mapach. Plansze to najzwyczajniejsze w świecie kwadraty, które natura (czytaj: dołączony do gry "modyfikator plansz") powykręcała w najprzeróżniejszy sposób, tworząc w miejsce płaskowyżu mniej lub bardziej skomplikowane układy geologiczne z dolinkami (czasem wypełnionymi wodą) i szczytami oraz całym zestawem poziomic między nimi. Warto też wspomnieć o elementach wypełniających puste przestrzenie, takich jak drzewa, budynki, a nawet umykające w popłochu przed ryczącymi autkami zwierzęta! Wreszcie należy napomknąć, że mapy, których nazwy dobrane są tak, by mniej więcej pasowały do kolorystyki i "stromości" zboczy (np. Grecja, Kolorado, Włochy) występować mogą w różnych wariantach - dobowym: dziennym, nocnym lub pośrednim, oraz pogodowym: deszcz, śnieg, mgła... W takiej to właśnie scenerii toczyć się będą boje o dziesiąte części sekund i metrów (tryby rozgrywki - patrz ramka). Co ciekawe, nie tylko od szybkości i zwrotności sprzętu zależeć będzie sukces: uniwersalnym, bo pasującym do każdego z wózków i każdej z map, kluczem doń jest bezsprzecznie... myślenie! Szybko nauczysz się na przykład, że ślepe podążanie za strzałkami wskazującymi najbliższą aktywną bramkę lub flagę zwykle nie oznacza, że zmierzasz do celu naikrótsza droga!

Wymienione bogactwo zawdzięczać należy rewelacyjnemu engine owi stworzonemu przez Invictus. To on odpowiada za zwizualizowanie niezwyktych tras i równie nietypowych samochodów, co ważniejsze jednak, on tchnał życie w Insane'a, obdarzając go niewiarygodną wręcz płynnością działania! Nie, wcale nie dlatego, że procesor może się nudzić, przeciwnie, podejrzewam, że przy wszystkich detalach na full nawet A700 z poteżnym buforem pamięci miałby problemy. Engine Insane'a potrafi jednak z powodzeniem stosować sztuczkę, którą wcześniej wykorzystywały nieliczne (jeśli w ogóle) enginy: na bieżąco modyfikuje wyświetlane pole, ilość mgierki, poziom szczegółów tła i elementów (ładnie to widać w cieniach), *zanim* ich nadmiar zacznie być odczuwany przez gracza!

Mimo to po parudziesięciu godzinach spędzonych w single playerze coraz wyraźniej jawiło mi się to, co zostało już wcześniej potwierdzone w demie: że Insane to gra o przeznaczeniu sieciowym, że single player został wyraźnie dorobiony do multiplayera i co najwyżej może stanowić wprawkę. Widać

to również w polityce Codemasters, która równolegle z premierą odpaliła sieć serwerów (oprócz LAN) obsługujących ich on-line owe gry. Codemasters Multi-player Network (CMN), bo tak zwie się ów system, bazuje na idei podobnej do systemu IRC, który został ściśle zintegrowany z grą i który dodatkowo prowadzi ranking zarejestrowanych kierowców wirtualnych. Nie istnieje natomiast możliwość stawiania dedykowanych serwerów, tworzenie gier polega więc nie tyle na podłaczeniu się do jakiegoś serwera, lecz na odszukaniu człowieka, z którym będziemy chcieli zagrać. Układ ten niesie ze sobą pewne niedogodności: przede wszystkim sprawność połącze-

nia zależy od łącza hosta, łatwiej jednak będzie znależć chętnego do pana

ejsze z nich niezbyt piękna. ega na usta-

liży na tyle, by można było ją zaliczyć/zdobyć. die podobało mi się również to, że samochody... mogą jeździć pod wodą (przez parę chwil, ale zawsze) - można było chyba uniknąć komeczności schodzenia na peryskopową? Wreszcie: nie wiem, czym tłumaczyć fakt, że podczas jednego z replay ów, które mają uka-

zvwać to, co już siwydarzyło, po sporym przyśpieszeniu czasu komputer zgłupiał zupełnie i zaprezentował mi alternatywną wersję wyścigu...

Trybiki

Insane jest jednak ści wyjątkiem na skale światowa, choćby z tego względu, że nie znudzi się po

Midtown Madness) i

że nie jest jedno-

strzałówką, która po

wyświetleniu napisu

"game over" i wv-

rzuceniu z dysku nie

zostanie nigdy wię-

Zbyt prosta, po-

wiedzą niektórzy.

cej zainstalowana.

Off-Road - pojazd zoptymalizowany pod kątem terenu trudnego nawet jak na możliwości off-roadów. Aby sprostać stawianym przez niego wymaganiom (pionowe ściany skalne i takie tam sprawy...), poprawiono stabilność ("stability") i zawieszenie ("suspention") bez cienia watpliwo-..kosztem przyśpieszenia ("accelerate") i prędkości maksymalnej ("speed"), naturalnie. Race - pojazd, który do Insane'a nie pasuje, gdyż przygotowano go do jazdy prosto i po płaskim terenie. Cechy: zwiększone przyśpieszenie i prędkość maksymalna, uważaj jednak na zakręty i muldy - stabilności i zawieszeniu wiele można zarzucić... paru godzinach (jak, Dodatkowo przed każdym wypadem w plener masz święte prawo wziąć furgon na warsz-

Suspension - twardsze zawieszenie to twardsza walka, jednak stabilność może się poprawić. Miękkie "wygładzi" dziury w podłożu, lecz autko może wywracać się przy skrętach. Tyres - dostosowanie opon (normalne bądź twarde lub miękkie) nie jest łatwe. Warto pamiętać, że opony twardsze dają większą prędkość maksymalną, jednak nie są w stanie zapewnić dobrej, "miękkiej" przyczepności. Miękkie pozwalają kleić się do podłoża, ale maja trudności z toczeniem sie i cieżko bedzie sie na nich rozpedzić... Normalne - to zwykle próba osiągnięcia kompromisu między prędkością a przyleganiem.

tat i zmodyfikować jego fabryczne ustawienia:

jazda po prostej może być znacząco utrudniona.

Brake Power - zwiększenie siły hamowania pozwala na szybsze zatrzymanie się, minusem sytuacji jest jednak to, że wtedy, gdy przydaje się delikatne "depnięcie" po hamulcach (np. przy zjeżdżaniu ze stromego zbocza), zablokowanie kół może spowodować wi-

Steer Lock - zwiększenie kąta obrotu kierownicy i przełożenia na ośki sprawi, ze zmniej-

szy się promień skrętu pojazdu (zawracanie w miejscu niemal gwarantowane!), jednak

Handbrake Power - mocny hamulec reczny przy jednoczesnym skręcie kierownicy jest w stanie postawić autko bokiem. Warto jednak pamiętać, że jazda bokiem na pofałdowanym terenie nie ma większej racji bytu...

Gear Ratios - ustawienie niższych przełożeń skrzyni biegów to dobry sposób, by poprawić przyspieszenie i... dobry sposób, by mieć problemy z osiąganiem prędkości maksy-

stwierdzą inni... Ale czy genia ozumieć, że cie? A co się tyczy opraw klasie, gdzie tom - nie sposób nie

zdu ciężarówką 8x8 na szczyt Chufu albo ucieczki samocho-

wiązuje tam szer

mi Ziemi, no gdzie?



INFO · INFO · INFO

Producent: 2) 519 69 00 nternet:



American McGee: Alice

Co takiego jest w darach ize mektore ludzi (ospionją () wszyscy o nich wiedza). Finne

El General Magnifico

rzygody Alicji w Krainie Czarów" i "O tym, co Alicja odkryła po drugiej stronje lustra" to dwie z kilku najważniejszych ksią żek w historii ludzkości. Książek takich, które mówią o nas to, czego do tej pory nawet się nie domyslaliśmy. W formie niezwykłej bajki autor podaje nam zdumiewającą analizę działania ludzkiego urnysłu pogrążonego we śnie. Jest to zresztą zapewne jedyny przypadek w dziejach piśmiennictwa, kiedy to jeden tekst zwiera w sobie dwa zupełnie różne utwory - piękną bajkę dla dzieci i niezwykłą opowieść o błąkaniu się po zakamarkach naszej wyobraźni (przeznaczoną oczywiście dla dorosłych). Godzi się zresztą zauważyć, że jej autorem był matematyk. Charles Lutwidge Dodgson (bo tak naprawdę nazywał się autor) był uniwersyteckim wykładowcą matematyki. Podobno królowa Wiktoria, zachwycona książka, poprosiła o inne dzieła tego autora i zdziwiła się mocno, gdy jej przyniesiono kilka grubych, matematycznych traktatów Istnieją, co

prawda, inne spekulacje dotyczące toż-

samości autora (niektórzy badacze lite-

Świat jest brutalny, co twórcy "Alicji" pokazują nam przewrotnie ratury przypisują autorstwo książki wła-śnie królowej Wiktorii, która nie mogąc i bardzo inteligentnie. Z drugiej strony trudno się oprzeć urokowi grafiki gry. Ta jest znakomicie

się ujawnić, posłużyła się pseudonimem swego znajomego nauczy ciela), ale dajmy im spokój. Wystarczy, że powiemy, iż autor wymy slił w niej kilka nieznanych wcześniej chwytów literackich, jak chocby owe sławne słowa-walizki z poematu "Dżabbersmok". Pamięta cie? "Było smaszno, a jaszmije smukwijne świdrokrętnie na zegwniku wężały. Peliczapie stały smutcholijne, i zbłąkinie rykoświstąkały. "(Fragment wiersza w tłumaczeniu Macieja Słomczyńskiego.) Obraziłbym oczywiście czytelników tłumacząc, że peliczaple, to ptaki łaczące cechy pelikanów i czapli, a rykoświstąkanie to charakterystyczny dla błąkających się świn głos pośredni między rykiem, świstem i chrzakaniem

Ta niezwykła opowieść zapładn ała wielu twórców fantastyki (że wymienię choćby niezwykłe "Tubylerczykom spełły fajle" Henry Kuttnera i "Złote popołudnie" Andrzeja Sapkowskiego). Oczywiście Amerykanie nie wytrzymali i po swojemu ją przerobili na kretyński, cukierkowaty film Disneya (to, co ci sami prawie ludzie zrobili z Kubusiem Puchatkiem, możemy zgrzytając zębami oglądać aktualnie na ekranach naszych telewizorów). Przyjaciele Alicji pojawiają się zresztą zupełnie nieoczekiwanie w bardzo wielu utworach literackich. W powieści "Koniec akcji Arka" A. i B. Strugackich bohater od czasu do czasu klnie ...a niech mnie Kot z Cheshire!" Bystry czytelnik łatwo się domyśli. co mu do snu czytali nieży-

Oczywiście tak

nogł pozostać niezauważony przez twórców gier komputerowych - i k oto powstała gra American McGee: Alice

jej bohaterką jest dziewczynka, Alicja, która spoczywa w ciężkim szoku szoitalnym łóżku. Z wprowadzenia do gry wiemy, że poprzedniego wieczoru czytała książeczkę o przygodach Alicji w Krainie Czarów. kiedy w domu wybuchł pożar (sprawa rozniecenia ognia nie jest jasna nie da się wykluczyć diabelskiego spisku postaci z czytanej książki) Rodzice dziewczynki prawdopodobnie zginęli w płomieniach, do ostatch chwil ponaglając córkę, by się ratowała skokiem przez okno. Co 😔 Alicja uczyniła... i co stało się początkiem jej niezwykłych przygód

Dziewczyna ocknęła się w dzicznej krainie, w której wita uśmiechnięty Kot z Cheshiradząc podążać za Króliem Usmiech Kota nie jest m, co chetnie bym widział araz po przebudzeniu (a

> przed zaśnięciem to przykład trafiona już w ogóle nie chciałbym go zobaczyć). ie bardzo naturali

ła Alicja, wcale nie jest przyjazna, a zamieszkujące ją postacie, mimo że bajkowe z wyglądu, wcale nie są sielsko szczęśliwe.

Kraina, do której trafi-

Wszystko przypomina Krainę Czarów (choć Wonderland to właściwie

na Dziwów - a Kraina Czarów to Faerie) z opowiacań Łysiaka pkowskiego, gdzie Złota Rybka została dawno już upieczona odana na stól Królowej Macosze. Królewna Śnieżka z krasnodkami łupi kupieckie karawany na traktach, policjanci w oso-Trzech Ponurych Knurów trzymają wszystkich za pysk, Tom-Paluch wykorzystując swój wzrost zakłada wszędzie podsłuv, a Konik Garbusek wychował się i urodził niedaleko Czarnoby-Z enigmatycznych wypowiedzi Kota z Cheshire dowiadujemy że wszystkich tu trzyma za pysk Królowa Kier, ale mieszkańcy 173. iż wybawi ich wybraniec Iosu - Champion Alicja.

zatkowo narzędziem wybawienia jest nóż, którym dziewczyna luguje się tak zręcznie, że mogłaby zawstydzić Kubę Rozpruwacza em Ala znajduje niezwykle przydatne karty, równie grożne, jak sławshurikeny Rycerzy Nocy, a później kto wie? Może to być nawet

y wiadomo już, do jakiego typu gier zaliczyć "Alicję"? Otóż nie - nie to takie jasne. Ani to do końca gra akcji w 3D, ani klasyczna przydowka oba gatunki spotykają się gdzieś w połowie drogi. Warto odkreślić, że gra zawiera sporo elementów, o których nie da się podziec niczego innego jak to, że są krwawe i brutalne: cięci przez Zuch czy w kark halabardnicy mają w sobie całe baseny krwi, a na

kartą Alicja wyda-

styczne jęki. Nie jest to zatem gra, przed którą posadziłbym przed--nastolatków, szczególnie o zmierzchu...

Całość otoczenia skonstruowana jest logicznie, choć rzec trzeba, że to logika dość pokrętna. Wszystko przypomina obrazy malowane przez schizofreników - te, w których nie bardzo wiadomo, czy patrzymy z góry na schody, czy od dołu na fragment stropu... Z tym wszystkim jest w omawianym programie jakaś przewrotna atmosfera, bo doznajemy osobliwej uciechy, kiedy nasza bohaterka, wiotka i wielko-

oka, rźnie przeróżne wraże stwory niczym samobieżna gilotyna bojowa typu Longinus model P. Co

opracowana, efektowna i nie waham się użyć tego słowa piękna. Nie jest to jednak gra, przed którą posadziłbym przed-nastolatków, szczególnie o zmierzchu...

prawda wrogowie nie dają się nabrać na wygląd Alicji. bo nd razu sięgają po argumenty sitowe i ostatoczne. Na poczatku zreszią są dość chuderlawi i Alieja radzi sobie a nimi rownie latwo jak kucharka a kapustą, porom neczność się finidniejsza. W grze spotykamy kolejno postacie stworzone przez Carrolla, ale w bardzo nietypowych rolach. Wszystko jest - jak już powiedziałem niezwykle przewrotna i zabawne. Co prawda niektórzy zwolennicy tradycji powiedzą, że autorzy gry popelnili zbrodnię - ale ja tak nie uważam. Za zbrodnie uznatovni to: co zrobili z postaciami 1.-C. rysownicy

Disneya, tworzac film sielski, anielski i slod tak raprawoe opowiastka o

przeciwnie Dużo tam mroku Wystar Johns Tenniela, którymi (za zgoda autora) ozdobil pierwsze wydanie książkówe. Twórcy gry Alice stworzyli dzieło z pewnością bliższe duchowi o vginału niż dzieło twórców Myszki Mikil

Tym, co zaprotestują przeciwko brutalności gry odpowiem że: pogadany, jak obejrzą sobie krytycznie chocby Jeden odcineczek serialu o przygodach Ton a i Jerry ego albo Kojota Głodomora i Struwiatra. Alice nie jest w koncu era dla ozieci, a e nawet pdyby ja tak okrenie wiem, czy należałoby je za równie "niebezpieczną jak tarite filmiki przegwy którym nikt jakos nie zamierza protestować). Zresztą jesti uważacie, że bruralne i okrutne są niektóre gry komputerowe, to przypomnijcie sobie bajeczke brad Grimm o Kopauszku i o tym, jak sobie čarki Kopciuszkowej macochy przycinały (siekierka?) pięty i palce, by włożyć szklany pantofelek. Ja

pakujący czarownice do pieca? Pewnie sobie zasłużyła, ale zeby tak od rezu buch i w ogień? Niewinne

Cata moja filipika ma na celu pokazanie, że ci, co niekledy grziniącymi głosami domagają się likwidacji brutalność w grach komputerowych, albo nie wredza, co mówią, albo są fałszywi jak moneta trzyałotowa: Swiat Jest brutalny, to tworcy "Alicii" pokuzują nam przewropnie i bardzo inteligentnia. Z drugiej strony trudno się oprzec urokowi grafiki gry. Ta jest znakomicie opracowana, efektowna i - nie waham się użyć tego słowa - piękna. Pracowali nad nia nie lada artyści. I potraktowali gracza dość rzetelnie. Sprobujcie na przykład zostawić Alicje na kilka minut też wyobrażnia twórców gry, którzy stwolzyli jej niezwykle plastyczną oprawę - nie bardzo (na przystad) rozumiemy cel i potrzebę funkcjonowania niektorych mechanizmów w kopalni, ale gapimy się na

kież to urocze, praw-

da? A Jas i Malgosia

Osobna sprawa jess oprawa muzyczna doskonale oddająca mroczny, zajemniczy nastroj gry. Muzyka ta budzi podskórny niepokój, nawet w miejscach, gdzię naszej bohaterce nie nie grozi, czujemy się nieswojo. Motywy może nie są barwne i mije dla ucha, ale o to właśnie chyba chodziło. Można by się co prawda przyczepić do jej posępności - na



jest ponura jak dźwiek trab bizmi jeszcze gorzej. Z drugiej strony nikt nikogo nie zmusza do jej słuchania možna ją sobie po prostu

Gra tylko pozomie jest prokonacie, że błądzenie po jej zakamarkach jest równie trudne, jak przedzieranie

się przez opary złego da w każdej chwili spróbować ochwołać się do porad kota, ale sa one tajemnicze i za gmatware niczym wypowieczi Pytil - mozna kiedy już w zasadzie nie są potrzebne, bo uporalismy sie z problemem i bez nich.

Rodczas gry Alicji przyjdzie przemierzać rozmaite okolice - będzie trafinh do jasań ze strumieniami lawy i na lodowe pola. Do walki z wrogerni będzie miała niegbyt szeroki wybór broni (nóż, młotek do krykieta, karty do gry Jodową dmuchawkę i zepar martwego czasu). Oreż

mby bajkowy, ale efekty jego użycia są bardzo widowiskowe i zupetnie niebajkowe. Broni tej można używać w walce wnęcz, ale da się nią i miotać (noż i młotek). Zegor MC potrafi umeruchomic wszyst-Rich oprocz - oczywiscie - Alicji. Podczas wędrowki nasza bohaterka będzie znajdować rozmaite pozyteczne przedmioty, dzięki którym odtworzy zapas woich sił czy zdrowia psychicznego. To ostatnie jest żresztą bardzo wożne - równie ważne, jak krzepa fizyczna. Trzeba pamiętać o równowartze psychicznej, bo inaczej Alicja marnie skończył Te znajdzki kojarzą się nara z platformówkami albo strzelaskami. TPP czy FPP ale w naszej grze ich ismienie jest dość uzasadnione w końcu trudno wymagać żelażnej logiki od majaczeń leżącej na szpitalnym tożu dziewczynki.

Czyżby zateni gra nie miała wad? Nie, aż tak dobrze nie jest. Jej twórców można przyłapadna pewnych i niedazych - niedoróbkach. Na przykład liny, po których Alicja potrafi się wspinac niczym Rambo, przy bliższym abadaniu okazują się płaskie jak tasma. Powierzchnie wielu przedniłotów są po prostu zbyt gładkie - ale w końci to swiat umowny, wier może tak powincio być? Po riadto Alicja nie poruszą się az tak płynnie; jak inne bohatefia gier 3D i na przykład nie pardzo chce się nam wierzyć w te jej podskoki z nożem w ręku. lobrze by było, gdyby wcześniej go gdzies chowata. Ale to niczbyt wielka waca i można by rzec, że cze piam się tylko dla porządku. Tak czy owak, gra nie

INFO · INFO · INFO

Producent: Dystrybutor:

Internet: Wymagania: Akcelerator: Plusy:

należy do tych, które szypko się zapomina

Ocena:

WKRÓTCE W SPRZEDAŻY

BATTLE ISLE® THE ANDOSIA WAR

PRAWDZIWA STRATEGIA W NOWYM WYDANIU.





Battle Isle 4: Andosia War to najnowsza część znanej strategicznej sagi. Klasyczna idea połączona z wykonaniem na miare XXI wieku. Czas rozpocząć działania wojenne!

- · Niepowtarzalna kombinacja strategii turowej z elementami strategii czasu rzeczywistego.
- Perfekcyjnie opracowana strona graficzna, dzięki czemu drzewa, góry, budynki oraz jednostki wyglądają wyjątkowo realistycznie.
- · Animowane zmiany pogody, dnia i pory roku wpływające na przebieg rozgrywki
- Ponad 40 jednostek z możliwością ich dalszej modernizacji.
- 25 rodzajów budynków, dzięki którym zadbasz o zaplecze swojej armii.
- Badania i zastosowanie nowych technik walki oraz taktyk wojennych.
- Dwie ogromne kampanie zawierające









Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ol. Indyjska 25a, tel. (8-22) 6/2 30 16; Warsansva ul. Person-3, jel. (0-22) 654, 23 65.

190 海 1202

Microsoft Combat Flight Simulator II

twiej wychwycie ja na przyklanzie um traklniacych o drugiej womne smatowej. Przez meziy szmał czasu nie wydane ani jednej grj o taj tematyce, az w ręce wygłodniałych graszy wpaul European Ali War. Peniewaz – na beztyntu i rak ryba", a gracze zbył dlugo przefykuli slinkę dlatego tez produkcja Microprose a skazana była na sukres. Wtedy sie krnolem bardziej lub minej lidanych pazycji (CFS i czy Wel II Fighters to tylko najbarutter znane fythlyt. Wszystkie te gry dotyczyły rednak walk w Europie, dopiero Microjego gra rest tukże skazana na sukces? Łoży pomodustwy saważieliać się fejaz wysypu giel a Pacytiku? Na vungojeta konkurencji nje trzena benzle chyba dnigo czekac.

Łukasz Bonczol

ze pamięta czasy, gdy na komputerach generujących nej rozdzielczości 320 x 240 punktów gościły takie 1942 Pacific Air War, Pacific Strike czy też Aces over Pacific? Z dzisiejszej perspektywy okres ten wydaje się niewyobrażalnie odległy, a wspoku Flight Simulator. Pewnie w chwili gdy piszę te słowa, po Sieci krążą już dodatkowe misje i samoloty. Jest i dobra nowina dla posiadaczy pierwszej części gry. z ktorą to najnowszy CFS współpracuje (a tak na marginesie, to jest to niezły chwyt marketingowy, zachęcający do kupowania dalszych produktów z tej se-

Zaraz po wzniesieniu się w przestworza zauważamy nowej jakości teren. Widac, że wiele wysiłku włożono w jego poprawienie. Modelowanie wzgórz jest teraz o wiele subtelniejsze (na tle topomej części pierwszej prezentuje się rewelacyjnie), nie ma już tylu rażących kątów. Odległe obiekty giną w delikatnej mgierce, która dodaje całej scenie realizmu. Bardzo ładnie dobrano tekstury pokrywające zarówno ziemię, jak i samoloty (o nich za chwile). Ląd naturalnie przechodzi w morze, wyraźnie widać mielizny o czarującym, szafirowym kolorze wody... Zyć, nie umierać! Z dużego pułapu wszystko to prezentuje się rewelacyjnie. Niestety, kiedy zejdziemy niżej, to, co jeszcze przed chwilą wydawało się bujną dżunglą, przeistacza się w zwykły zielony placek. W oczy ktuje mała liczba drobnych obiektów, które urozmajciłyby krajobraz czy orientacyjnie wskazywałyby wysokość. W porównaniu choćby z European Air War bieda. Tekstura imitująca morze została za to dobrana w sam raz, tak że przy locie na niskim pułapie uczucie prędkości wbija człowieka w fotel (a jeżeli ogleń przeciwlotniczy grzeje nam prosto w kokpit, to emocje gwarantowane).

Z kolei samoloty to już zupełnie inna bajka. W zasaczie każdy z nich to oddzielne dzieło sztuki. Zachwyt wzbudzają pięknie zaokrąglone kształty (tutaj skrzydła mają naprawdę profil lotniczy, a nie coś. co przypomina trapez, jak w EAW). Zadbano nawet o takie szczegóły, jak chociażby przewody anten radiowych. Tekstury pokrywające sylwetki samolotów wskazują na ich wyeksploatowanie. Obtarta miejscami farba i okopcenia przy lufach karabinów czy dyszach wylotowych silnika podkreślają, iż nie marny do czynienia z egzemplarzem prosto z fabryki. Gdy patrzyłem na te małe arcydzieła, odezwała się we mnie dawno zapomniana żytka modelarza. Maszyny z CF5 II wyglądają bowiem prawie identycznie jak miniaturki z mojej prywatnej kolekcji (powód do dumy i chwały), zdobiące przed laty półkę nad łóżkiem.

> To jednak jeszcze nie wszystko. Modele nie tylko ładnie wyglądają, ale do tego realistycznie się zachowuja. Zapomnijcie o burakach, takich jak brak wychylnych lotek w EAW. Ludzie z Microsoftu zadbali, aby już na pierwszy rzut oka można było określić, w jakim stopniu wychylone są klapy. No tak, powiecie, że to przecież norma. Ale czy

mnienia zasnuwa mgła. Jeżeli jednak pamiętacie go tak, jakby to było wczoraj, to radzę nie napalač się zbytnio przed grą w najnowsze dziecko Microsoftu. Amatorzy lotów torpedowych oraz marzyciele oczekujący spektakularnego nalotu na Pearl Harbour mogą od razu wyłać sobie na łepetynę kubeł zimnej wody. Tora! Tora! Tora! przy grze w CFS2 raczej nie zakrzykniemy. Kiedy jednak pogodzimy się z ta smutna prawda, to będzie już tylko lepiej!

Przed nami kampanie toczące się w okolicach Morza Koralowego i Filipińskiego, Midway, Guadalcanal, Wysp Salomona, Archipelagu Marshalla, wyspy Tarrawa i Saipan. Przyznacie, że imponująca kolekcja? To może nauczyć pokory nawet najwytrwalszych lotników. Na hardcorowych wymiataczy czeka jeszcze całkiem zmyślny edytorek. Nie dość, że oferuje on naprawdę spore możliwości, to jeszcze jest przystępny dla gracza. Zapewniam, że nie jest to jedno z tych narzędzi, do obsługi których potrzeba zawodowego informatyka. Sam sobie sklecilem za jego pomocą kilka przyjemnych misyjek. Oczywiście fakt dołączenia edytora wiąże się z filozofią kompatybilności i rozszerzalności gier spod zna-

mieszczą się w niej działające amortyzatory podwozia? Przyznam szczerze, ze na ten widok zgłupiałem i przez chwilę zastanawiałem się, czy to błąd twórców

gy, czy też może moj błąd wewnętrzny po nieprzespanej nocy. Widar nawet. ik po oderwaniu się samolotu od ziemi kola jeszcze przez chwilę obracaja się ła inercii. Kiedy zaś zdecydujemy się opuścić płonacą maszyne, zobaczymy, jak zielny pilot najpierw otwiera owiewkę. Niby takie bajery nie mają wpływu na wość symulacji, ale cieszą i dobrzę świadczą o autorach.

Warro przyjrzeć się - jako pilot - dokładniej latadłom przeznaczonym do bezpowedniego wycisku. Zwolennicy Wuja Sama będą walczyć za sterami P38 F phroing oraz pokładowych Wildcata, Hellcata i Crosaira, leżeli zaś przedkłatacie sake nad Burbona, to pogonicie Amerykańcom kota dwoma wersjami ismiertelnego Zera oraz N1 K2 George'a (duże bydlę, które miało podobno wywać dla skośnookich wojnę, ale weszło do służby za późno). Czyli będzie na

ym polatać. Ale z drugiej strony. koda že zapomniano o bomowcach i torpedowcach. Nie spob zapomnieć wrażeń towarzysząd lotom torpedowym w zasłunym acz leciwym Pacific Air War. go typu ataki są bardzo ważnym nentem, a dla niektórych encją wojny na Pacyfiku. Dlatebrak możliwości przejęcia sterów torpedowcach jest dla mnie nie odżałowania.

Nio ma co się rozpisywać o reali ie lotu, laki reprezentuje CFS II. to przecież jedna z najbardziej rakterystycznych cech gier z Fli-

n Simulatorem w le Mile zaskoylo mnie za to mpleksowe od orowanie uszkoen Czasem już niekiedy błąkane pociski, waja iż silnik zyna sie krztusić nuc moc (posia cze porzadnego www.nagłaśniajągo z pewnością cema efekt towa-

szący temu wydarzeniu). Jak pamiętamy, jedną z bolączek wydawanych ostatsymulacji o II wojnie były zbyt łatwo rozpadające się samoloty wroga. Szcze-Inic jaskrawo uwidaczniało się to w WW II Fighters, a i w European Air War ające fortece rozlatywały się ciut za szybko. Pod tym względem produkcja z rosoftu powinna być uważana za wzór. Tutaj jedynie Liberatory rozlatują się domki z kart, ale takie były w rzeczywistości. Z Hellcatem już tak łatwo nie wie, bo to diabelnie opańcerzona bestia. I w grze też to widać. Możemy mu odstrzelić koniec skrzydła (lub podziurawić poszycie, co widać!), a on będzie walczył. Nie myślcie jednak, że jeśli zestrzelenie Hellcata z karabiw maszynowych jest trudne, to nie można tego dokonać jednym strzałem. Vistarcy trafić pilota i po krzyku (łatwo napisać ..)

oro już jesteśmy przy tematach związanych z odstrzałem, to nie sposób nie olsać o cudownie odwzorowanym ogniu przeciwlotniczym. I nie mam tu na widze jedynie prześlicznych (do czasu) obłoczków dymu, ale także efekty fizwe. Choć grafem już w niejeden symulator, to dopiero dzięki CFS II przekoim się, jak uciążliwy dla pilota jest ogień przeciwlotniczy. Czasem, gdy w obliżu eksploduje pocisk, naszą maszyną nagle rzuca w bok o nieżłych kilka rów. I spróbujcie w takich warunkach w cokolwiek wycelować! Już ma się okład wrażego lotniskowca

samym środeczku cemika bombowego, aż nagle trzask-prask, i już jesteśmy elnie na innym kursie (protestuję, w tah warunkach nie można pracować!).

le byłbym sobą, gdybym na koniec trochę nie po elcal. A jest na co, bo przy całej swej wspalóści gra ma też kilka niedociągnięć, któch trudno nie zauważyć przy solidnym niataniu. Na pierwszy ogień: sztuczna gencja. Komputer, lecąc ciężkimi mywami, mającymi dobrą prędkość wznosze-(np. Lightning), nie potrafi jej wykorzystać. Zbyt czę Wdaje się za to w walkę kołową lub wręcz nurkuje nastepnie próbuje wymanewrować nas na niskim pułapie. Miałbym też zastrzeżenia co do sposobu, w jaki toną okręty. Aż musiałem przetrzeć oczy, gdy za pomocą kilku serii z działek pokładowych zatopiłem niszczyciela! Mało tego, zanim zrobiłem nawrót, okręt już zatonął. Rozumiem, że moda na origami, ale Japończycy nie robili przecież statków z papieru.

Nie bez znaczenia jest fakt, iż przy produkcji CFS II brali udział pracownicy z japońskiego oddziału Microsoftu. Dzięki temu możemy być pewni autentyczności rozgrywki po stronie Kraju Kwitnącej Wiśni. Wystarczy posłuchać komunikatów mówionych, wykonywanych (a jakże) w japońskim (Sayonara! Kara-

> Najmniej istotnym, jednak wartym zauważenia elementem gry są dość niecodziennie wykonane filmiki. Spodziewałem się w tym miejscu czarno-białych sekwencji dokumentalnych, a ujrzałem kreskówkę czy ściślej - animowany komiks. Zdawałoby się, że takiej formie towarzyszyć powinna lekka, sielankowa treść: Przeciwnie, wymowa tych filmów jest bardzo pesymistyczna. To już nie jest propagandowe: "Urra! Skoprny im tylki, chłopaki!", lecz ukazanie koszmaru wojny. Niepokojąca muzyka, przez którą przewijają się różne onentalne wątki, tworzy atmosferę zagro-

> > Co by jednak o najnow szej grze Microsoftu nie pisać, to i tak jest to moim zdaniem) produkcia skazana na sukces. Po prostu nareszcie ktoś wydał symulator walk powietrznych nad Pacyfikiem, a wygłodniali gracze i tak się nim zainteresują. Z drugiej strony, czy można nie zakochać się w grze odwzorowującej takie niu-

anse, jak kolyszący się pokład lotniskowca czy nierównomiernie chowające się golenie podwozia. Wciąż nie mogę jednak przeboleć, dlaczego nie ma tu Pearl Harbour? (Nie kop pana, bo leży...) Przecież nawet w głupim Red Alert 2 dumni alianci ukorzyli się i umieścili w grze pomnik Arizony.

Ocena:

INFO · INFO · INFO

Producent:

Akcelerator:

Minusy:



Warto wiedzieć

riska broni. Jednorazowo zabiera tylko 10

ijszybszy, najiepiej opanicerzony unowisk ogmowych i byłby saj. gdyby

Deep Fighter

Mimo spadającej konienktury na okręty podwodne (wszyscy pamiętają katastrolę Kurska). Criterion Studio postanowiło zaciągnąć nas glęboko pod powierzchnię oceano i wdowodnić, że glębiny morskie megą być całkiem przyjemnym miejscem, doskonale na dającym się do zbudowania miasta

LEGION

W tym celu powołana zostaje formucja podmorskich pilotow szybkich łodzi podwodnych. której członkiem masz okazję zostac. Nie ma co jednak od razu zacierac rąk na mysł o szybkim wysyłaniu torped w kadłuby przeciw-

Mimo tak rozległych powiązan wykonanie wszystkich misji nie ji toryjne. Mają miejsca jednak takie sytuacje, w których niewykon

bałość o szczegóły nie dotyczy tylko wątku fabulamego, w równym stopniu widać ja w oprawie graficznej i dźwiękowej Deep Fighter.

dkowo użyłem wcześniej sformulowania "hodowla akwarystyczho obraz widzieny na ekranie może sp niektorych skłonić do zakupu blu rozwielitek celem nakarmienia naszych rybek,

sokiej rozdzielczości gra robi naprawdę niesamowite wrażenie, kształt czy torpedy, lub nowinki typu broń h podwodnej fauny i flory przypominają bardziej film przyrodniczy niż łny symulator. Uwzględniono ruchy wody związane z falowaniem paądy morskie wyaoszenie wywolane temperaturą. Świat Beep ra poraża iównież kolorami i przejrzystością wody, która niczym kasię atole zachęca do opuszczenia scian łodzi podwodnej. Przejrzystość zmienia się syklicznie w zwiącku z cenydnia i nocy Kilka metrow od

w latóre a imierę warostu pasti

jetności przeciwników i walka przestaje być czystą formalnością.

Okręt w zależności od typu posiada od dwóch do sześciu stanowisk ogniowych, na których możemy montować jak najbardziej standardowe podwodne uzbrojenie: miny energetyczna czy też podwodny shotgun szybkostrzelny.

Najskuteczniejsze w starciu, bo i najbardziej celne, są torpedy, niestety system naprowadzania jest bardzo powolny, co w walce z większą liczbą przeciwników wyklucza ich użycie. Sterowanie okrętem nie nastręcza większych trudności, z wielką



Ocena:

INFO · INFO · INFO

Dystrybutor:

CD-ACTION

CD-ACTION 82/

wasze objectowanie wzystkie małe i trochą większe śwluki miaty iść do szkoli Stokozyty się wakabie k czekano na wypoczętych uczniów. Niestąty, uśmiecny wakty wczałych ryków, gdy. o cowaby chwili, bez żadnego ostrzeżenia, rozpętatojski giokió. Wybuchaty comby, streetend reinfand marinnych obywateli archinelagu sindasti The Isoreta sie Malke might Atta antamir oblieve valego świinkiego wiete.

ody Swite y majdował się wsród swinek, które tego łnia miały rozpocząć edukację na uniwersytecie, po wybuchu wojny jednak wszystkie zdolne do służby

prostaki powolano do armii. Swine'y, jak prawdziwy patriota, nie próbował się wymigać - do przydzielonej mu jednostki udał się na własny koszt, włożył mundur i poszedł na pierwszą odprawę (dobre świadectwo patriotyzmu, nie najlepsze - inteligencji...). Tam dowiedział się, że nie weżmie udziału w wykłej wojnie, albowiem o archipelag Saustralasii (Kielbastralii) bić sie beda wszystkie znaczące potęgi militarne tego świata. Kraj wymagał jednego - calkowitego poświę-

cenia i braku litości dla wroga stojącego po drugiej stronie karabinu. Przyjażniący się z wieloma cudzoziemcami Swine'y ruszył ofiarnie do boju. Nie było mu łatwo: na jego schab czaiły się strzelające – nie myślące – świnie. Walczono do ostatniej kropli krwi, do ostatka sił w raciczkach, do ostatniego tchu w ryjku i podrobach; walczono, az odniesiono zwycięstwo i wszystkie wrogie golonki przerobiono na mącz ke kostna. Swine'y został bo-

haterem.

wolnie świń. Jej tytuł - Hogs of War.

O ile pamiętacie założenia gry, miała to być strategia, w której walczą ze sobą różowe świnki. Celem gracza jest, rzecz jasna, doprowadzenie rozowych podwładnych do zwycięstwa nad przeciwnikiem. Niby nic oryginalnego, ale zapowiadało się ciekawie: po pierwsze ze względu na głównych bohaterów. po drugie - ze względu na niebanalny humor i dobrą zabawę

Dzisiaj, po kilkunastu godzinach spędzonych nad grą, mogę śmiało napisać, że obietnic nie rzucono na wiatr. Zmianie ule gła jednak ogólna koncepcja gry, spodziewałem się bowiem czegoś innego niż klasycznych prawie Wormsów w trojwymiarowej oprawie.

Nie ukrywam, że gdyby spłaszczyć Hogs of War i porownac ją do dowolnej części Wormsów robale wygrałyby zdecydowanie. Jeśli jednak uwzględnić gry trójwymiarowe - zwyciężą prostakii (Worms, 3D to raczej pieśń przyszłości...). Jak wyglądają? Zerknijcie na załączone obrazki i przeczytajcie kilka słów

(1997) Założenia Hogs of War są niemal identyczne jak założenia Worms, różnią się

wyłącznie - trojwymiarowość grafiki w czasie rozgrywki. Daje ona graczowi większą swobodę porusza-Czy walczące świnie coś wam przypominają? nia się i używania broni. W Wormsach jednak teren - chociaż O "Folwarku Zwierzęcym" styszeli z pewnodwuwymiarowy - jest za każdym razem generowany losowo. ścią wszyscy pilni uczniowie. Pominąwszy waa bohaterowie mają zdecydowanie większe możliwości ruchu. lory edukacyjne Orweliowskiego dzieła, przy-Czym bowiem jest opcja chodzenia w dowolnym kierunku i znać trzeba, że przedstawia świat od interepodskakiwania w porownaniu z liczbą narzędzi budowniczych. sującej strony. Gdybysmy nieca rozwinęli wizję autorską, znależlibysmy się w świejakimi dysponują robaczki? Nie twierdzę bynajmniej, że Hogs of War to produkt ubogi czy nudny, niezależnie jednak od wycie opanowanym przez świńską rasę paboru jednej z sześciu świńskich nacji i składu danej misji, gra nów (knurów?). Tam mogłaby toczyć się zawsze wygląda tak samo. Do Hogs of War nie wraca się tok wojna, którą opisałem wyżej, a my mielibysmy wspaniały temat na grę komputechętnie, jak do starych, sprawdzonych robaczków. rową. Z przedstawionej przeze mnie rok temu zapowiedzi wyłoniła się taka właśnie gra, opowiadająca o hipotetycznej

A szkoda, bo pomyślano tu o paru uprzyjemniających rozgrywkę szczegolach. Zaczynamy dość skromnie, z oddzia-

jednak kilkoma szczegółami.

Na korzyść świńskiej wojny

przemawia niewątpliwie i chyba

em kilku żołnierzy uzbrojonych w karabiny, granaty i bagnety - za pomoca niewielkiego arsenatu musiy wykończyć przeciwnika, zanim wykończy nas Posuniecia wykojemy naprzemiennie, a czas zeznaczony do namysłu i wykonia ruchu wynosi dziewięćdzieat procent. Po ukończeniu misji etrzymujemy nagrodę w postaci riazdek, dzięki którym awansujejy naszych żołnierzy i wybieramy. nich jedna z czterech specjaliji. Po specjalnych szkoleniach

nasze wieprzki nie tylko stają się

ardziej wytrzymałe, ale zaczynają

dysponować coraz szerszym arsena-

m "środków". Mowa tu, oczywi-

ie. o uzbrojeniu. W Hogs of War

Vyciężać na różne sposoby. Warto

Spomnieć. že system kierowania

ofnierzami, strzelania itp., to rzecz

est ono wszechstronne i pozwala



Jeśli lubisz Robale (Worms), pokochasz i Świnie (Hogs). Mila dla oka grafika, ladne przerywniki kampanii wojennej, sympatyczne menu, zabawne animacje postaci jest tu wszystko, co potrzebne, by grze zapewnić sukces...

collecting pick-up's!

Hogs of War Jest - delikatnie mówiąc - debilne Al przeciwnika, który czesto nie daje sobie rady w sytuacjach oczywistych

Szkoda, że tak sympatyczny produkt traci na wartości przez drobiazgi, których poprawienie nie wymaga wielkiej pracy. Gdyby go wzbogacie np. w "fog of war" albo w zmienne wiatry (nie te, o których myślicie) - Hogs of War miałby realną szansę podbić rynek. Tymczasem stanie się kolejną grą. w którą grywa się z przyjemnością, ale Ocena:

rzadko

INFO · INFO · INFO Producent:

WAR OFFICE

We have put you in charge of your own squad of Grunts taking part in the invasion of Hogshead. Each of your hogs is equipped with three grenades, a rifle and a bayonet - let's see what

Major I.P. Grimly

Dystrybutor: Internet:

Wymagania: PII233 32 MB RAM.

tak prosta w obsłudze że bez problemu pora dzi sobie z nią malenkie dziecko (pomoże mu przygotowany przez autorow trening).

Krótko mówiąc, nie ma się do czego przyczepić Miła dla oka grafika, ładne przerywniki kampanii wojernej, sympa tyczne menu, zabawne animacje postaci - jest tu wszystko, co potrzebne, by grze zapewnić sukces... Całość psuje jednak jednorazowość, czyli ta sama kolejności misji w każdej nowej rozgrywce. Drugim zasadnimankamentem



Close Quarters Battle: Elite Edition

Był chłodny, mglisty, zimowy wieczór. Szczupła postać w prochowcu szybkim krokiem przemierząta wrocławskie przedmieście. Nikt nie zwróciłby na nią uwagi, gdyby nie pewien drobny szczegół. Otóż prochowiec był w jednym miejscu nienaturalnie wypchany. zupełnie jakby jego właściciel ukrywał cos za pazuchą. Zapewne cos cennego, gdyż jegomość raz po raz rozglądał się z niepokojem. W istocie było to pudelko z najnowszą wersja zesztorocznego przeboju Sierry SWAT 3, a recenzentem, który tak bardzo spieszyl się do domu, by podzielić się z wami wrazeniami.

Łukasz Bonczol

hore nie chcą tak jak ja tajniacko przemycać swojej zdomiac się przy okazji na przeziębienie (czy napisae nie miałem szalika?), na pewno ucieszy fakt, iż Elite Edition można także ściągnąć z Internetu. Oczywiście trzeba w takim wypadku posiadać zeszforoczną wersję gry. Podstawowe pytanie nie brzmi jednak "jak zdobyć opisywaną tu grę", lecz "czy warto w ogóle zawracać sobie tym głowę"

"Elitarna wersja" nie ustanawia bowiem żadnej T "Elitarna wersja" nie nowej jakości. Powiem więcej, podczas gry denerwuja te same niedociagniecia co przed rokiem Wprowadzono tu i tam kosmetyczne poprawki - to za mało, aby zabiegać o uznanie graczy, ale równie dobrze możecie powiedzieć, że ja się tylko czepiam. wskazując na pewne merytoryczne braki gry, zachodni recenzenci rozpływali się w zachwycie:

> Najbardziej widoczne zmiany zaszły w sterowaniu. Usunieto problem kilkusekundowego "ładowania" siły przy rzucie granatem

Teraz służy do tego specjalny skrót (a właściwie cwa - dla rzutu pełną parą i na pół gwizdka). Pozwala to zniwelować niemiłe niespodzianki, gdy szykujemy sie do wrzucenia przez drzwi błyskdymki, a właśnie po awia się w nich terrorysta. Przyznam, że dotychczas z tego powodu w

ustanawia Adnej nowej

niedociagniecia co przed

za mato, aby zabiegać o

uznanie graczy.

kosmetyczne poprawki, ale to

iakości. Podczas

ogóle nie używałem granatów albo zostawiałem to reszcie zespołu (po czym przez chwilę nic nie widziałem, bo jakiś kretyn rzucił błyskdymkę tak, że odbiła się od framugi i trafiła drużynie pod nogi). Pisząc o granatach trzeba przyznać, iż ich ogłu-

szająca moc została zwiększona do sensownego poziomu (działają teraz mniej więcej tak, jak w Rainbow 6). Zdrugiej strony stały się one bardziej niebezpieczną bronią obo-

Innym wkurzającym rozwiązaniem była konieczność kaźdorazowego przekopywania się przez menu komunikacyjne przy okrzykach typu "Ręce do góry", "Rzuć broń" czy "Na ziemię", których wykonywanie nakazuje regurokiem. Wnrowadzono tu i tam lamin. W obliczu uzbrojonego przeciwnika dylemat: najpierw krzyczeć czy strzelać, najczęściej odruchowo rozwiązywał palec wskazujący. Działanie tego ostatniego także usprawniono, gdyż koledzy z drużyny używają go zdecydowanie częściej (i to nie do pokazywania sobie obłoków).

> Widać że chłopcy przez ten rok potrenowali refleks na strzelnicy. Niestety, najwyraż niej ćwiczyli strzelanie z miejsca, bo nadal ślizgają się zamiast chodzić (albo podłogi za mocno wycyklinowali ...). Ich chaotyczne ruchy wskazywałyby na spożywanie znacznej ilości angielskiej wołowiny. Przeczy temu wzrost inteligencji policjantów (to może jedli śledzie?). Komandosi znacznie rzadziej uderzają czołem w stojącą na ich drodze kolumnę, a czasem zachowują się, jakby rzeczywiście coś widzieli zza przyciemnianej ostony hełmu. Zadziwiające! Ciekawe dlaczego nie nazwano tego "wirtualng" ani "symulowang", lecz właśnie "sztuczną" inteligencją? Mniejsza o to, ważne, iż jej poziom możemy teraz zmieniać w opcjach (w zakresie od "kretynicznej" do "tępej"). Niestety podkręcenie AI wiąże się ze znacznym spowolnieniem gry. Co ciekawe, dobrodziejstwem namiastki myślenia może-

my obdarzyć także przeciwnika. Odkrywa on wtedy niewatpliwe korzyści płynące z wzajemnego krycia się ogniem.

Najpoważniejszym chyba pretekstem do wyduszenia z graczy garsci szmalu za "Elite Edition" jest dodanie kilku nowych misji. W tym miejscu muszę pochlebnie wyowiedziec się o autorach gry, bo niektone plansze są naprawdę rozległe (kilkana-







Wice strakt pielengiarek to pie tylko nasz problem.





Wara pielęgniarka udaje się do dyrektora szpitała po Przestropa dla rzadu?



ście razy większe niż w poprzedniej edycji), często wielokondygnacyjne Misja w stacji metra jest nieporownywalnie lepiej opracowana, niż ta z R6 Rogue Spear Urban Ops. Dopiero teraz na ogromnych otwartych przestrzeniach można się przekonać o użytecznosci karabinka M4.

Największą - moim zdaniem - zaletą nowego wydania jest umieszczenie na płytce szeregu narzędzi pozwalających na daleko idącą ingerencję w gre. Znajdziemy tu prosty edytor misji, dzięki któremu zaaranżujemy dowolną sytuację, wybierając spośród już istniejących lokacji i postaci (a tych jest naprawdę wiele: policjanci, terroryści, lekarze, pielęgniarki, pacjenci, biznesmeni, sekretarki, prostytutki, żołnierze...). Nieco bardziej ambitni kombinatorzy zabiorą się zapewne za projektowanie własnych lokacji - ale ostrzegam - poprzeczka postawiona jest tu znacznie wyżej. Można także podkładać własne tematy dźwiękowe (razem z kumplem podłożyliśmy kilka kwestii Lindy z "Psów", a potem śmialiśmy się godzinami). Wprawnie obsługujący 3D Studio Max mogą skorzystać ze spe-

tego programu, by stworzyć od podstaw własne postacie (lub nawet swoja wirtualna kopię), Nieco mniej ambitni mogą korzystać z prostego programiku, który automatycznie dokonuje zamiany tematów Ponoć po Internecie krążą MOD'y prze-



kształcające grupę SWAT w oddział interwencyjny FBI francuski GIGN lub nawet osławione GSG-9. Niestety, żadnego z wy nienionych tematów nie znalazłem na płycie z grą

Mimo wszystkich usprawnien, które zawiera nowe wydanie, wciąż czuje niedosyt. Dziwne, ale grając w tę grę, odnosi się wrażenie, że to terroryści mają niekwestionowaną przewagę nad oddziałem SWAT, a nie odwrotnie. Jest to przewaga liczebna, w wyszkoleniu, uzbrojeniu... Szkoda gadać. Nasi chłopcy są jak kaczki wystawione na odstrzał, a gdy coś lm się udaje, to raczej przez przypadek (lub losowo po którejś probie) Może gdyby w niektórych misjach wprowadzić fazę planowania, ten stan rzeczy uległby zmianie? Jest jeszcze coś. O ile poszczególne elementy składowe gry mimo licznych niedociągnięć próbują symulować rzeczywistość, o tyle całość zawodzi. Ta smutna prawda doszła do mnie dopiero po roku, kiedy opadły już emocje. Przy recenzji następnej części trzeba będzie od tego zacząć

Gdy zaniosłem gre z powrotem do redakcji, był chłodny, mglisty, zimowy poranek. Osoby czekające na przystanku naprzeciwko zauważyły, że po pewnym czasie budynek opuściła szczupła postać w szarym prochowси. Nikt nie zwróciłby па nią uwagi, gdyby nie pewien drobny szczegół, Otóż prochowiec był w jednym miejscu nienaturalnie wypchany, zupeł nie jakby jego właściciel ukrywał coś za pazuchą...

Plusy:

pozwa ajace na znaczną

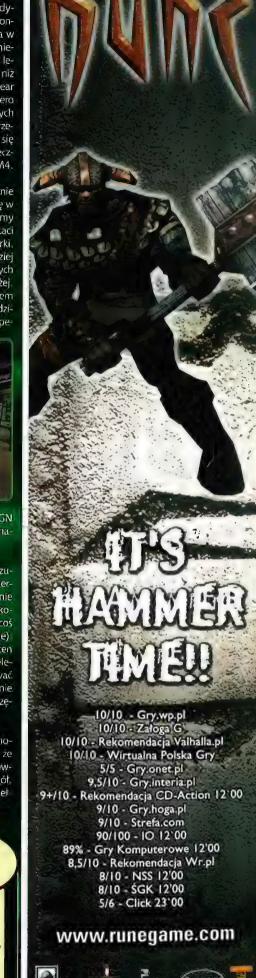
Ale to juž temat na osobną opowieść



INFO · INFO · INFO

Producent: Dystrybutor: Play III te (018) 4440560 Internet:

//www.sierra-online.co.uk **Wymagania:** P233 MHz, 32 Mb RAM, Win' 95 600 MB walnego miejsca na dys Akcelerator:



-CU-ACTION 02/2001

Wartorn

kto przywalił kamieniem czy maczugą drugiemu, był silniej szy, mogł zająć lepsze legowisko i dostać mniej owłosioną kohlete. Niestery człowiek wyrósł z tego dziecięcego okresu i współzawodnictwo przeniosło się na nowe poziomy. Nie licząc wojen, które były, są i będą, istniały również inne formy czynienia krzywdy bliźniemu w zgodzie z pewnymi ustalonymi z góry zasadami. Ż jednej strony pojawiły się szlachetne z założenia igrzyska olimpijskie, a z drugiej budzące dużo więcej emocji, walki gladiatorów. Już wtedy większa część ludzkości wolała przemoc oglądać niż sama jej doświadczać.

ych czasach zmianie uległa jedynie forma; olimpiada ała się ogromnym wydarzeniem finansowo-kulturalnym, a gladiatorów zastąpili bokserzy, zapaśnicy i inni tego typu mili ludzie. Oczywiście wiaża się z tym również ogromne pieniądze, a tam, gdzie jest kasa, są również media, które na pokazywaniu rywalizacji zarabiaja i dają zarobić innym. Dzięki powszechności i ogólnodostępności radia i telewizji właściwie każdy zainteresowany może bez wiekszych problemów ogladać walki bokserskie, pojedynki zapaśnicze, a nawet (o zgrozo) spore relacje z różnych konfliktów zbrojnych. Doszło nawet do tego, że wojny - przykładem może być ostatnia zadyma w Zatoce Perskiej - są prowadzone tak, żeby efektownie wyglądały w telewizji.

> Tak wygląda sprawa na dzień dzisiejszy, a jak będzie za sto lat, u progu czwartego tysiaclecia? Przekonacie się, jeśli zainalujecie sobie stworzoną przez firmę Eyst grę Wartom. Jej akcja zostafa umieszczona w roku 2999. kiedy, fo ľudzkość dawno już znudziła się wszystkimi znanymi formami rozrywki i sportu, a brak jakichkolwiek konfliktów budzi w ludziach coraz wieksza potrzebę agresji - niekonjecznie doświadczanej na własnej skórze. Jeśli ludzie czegoś trzeba im to dać, szczególnie że jest ich

na tyle dużo, że



W końcu ktoś pokusił sie o stworzenie strategii czasu rzeczywistego, w której nie ma kilku konkurujących ze sobą ras, nie staramy się podbić żadnej obcej planety ani nawet nie walczymy o wolność i niepodległość. Wartorn to czysty, posładajacy dokładnie określone reguły sport, w którym udział bierze praktycznie cały świat. Rzecz jasna nam, ludziom z innej epoki, nieco dziwne może się wydawać nazwanie sportem regularnej bitwy toczonej przy użyciu współczesnego nam sprzętu. ale przecież upływ czasu mógł zmienić gusta. Tak wiec, nie wnikając w szczegóły. Wartorn pozwoli nam wcielić się w rolę dowódcy sił, które ku uciesze publiczności i sponsorów będą walczyć na specjalnych arenach i odnosząc zwycięstwo zapewnią utrzymanie sobie i swoim rodzinom.

Tyle tytułem wstępu. Być może wydaje się on nieco przydługi, ale moim zdaniem otoczka gry jest na tyle ciekawa i oryginalna, że warto było wam ją przybliżyć. Nikt do tej pory nie przedstawił takiej koncepcji strategii czasu rzeczywistego - i to zdecydowanie się chwali. W klimat samej gry wprowadza nas dość przeciętne intro. a zaraz po nim zaczyna się prawdziwa zabawa, niestety tylko dla najbardziej wytrwałych.

Oryginalność Wartorna bynajmniej nie rzuca się w oczy w głównym menu. Tutaj nie znajdziemy niczego, czego wcześniej byśmy nie uświadczyli. Wybór trybu rozgrywki pozwala nam na stoczenie pojedynczej bitwy, rozegranie pojedynku przez sieć (maksymalnie ośmiu graczy) lub wejście do światowej ligi Wartorn, czyli kwintesencji gry. Osobiście polecam rozegranie kilku luźnych i niezobowiązujących pojedynków przed zaangażowaniem się w poważną rozgrywkę. Wartorn zawiera na tyle dużo oryginalnych rozwiązań, że konieczny jest trening. Żeby nie być gołosłownym, wymienię kilka najważniejszych innowacji i ciekawostek.

Jak wiadomo, strategie czasu rzeczywistego można albo kochać, albo nienawidzić. Wartorn jest jednak inny, bo wzorem kilku poprzedników pozwala graczowi na ustalenie, czy gra ma się toczyć rzeczywiście w czasie rzeczywistym, czy też może w turach, gdzie można się spokojnie zastanowić nad każdym posunięciem. Uważam, że jest to bardzo miły gest ze strony autorów gry, ale - prawdę mówiąc - pełnie wrażeń przy tej grze można osiągnąć tylko używając czasu rzeczywistego. Wyobraźcie sobie, jak wyglądałby symulator walki gladiatorów rozgrywany w turach. Zero emocji, a tu chodzi o coś całkiem przeciwnego.

Dobra... tyle o uprzejmości autorów; pora na rzeczy, które powin-

ny znaleźć się w każdym RTS-ie, ale jakoś do tej pory nie znalazłem takiego. Owe nowości to dwa dostępne w czasie rozgrywki edytory - planowania formacji i ataku. Już same nazwy mówią wiele. Ileż to razy grając w XX krew nas zalewała, gdy nasze jednostki rozłaziły się. ie popadnie, najszybsze bez żadnej osłony pędziły przodu, a te wolniejsze pozostawały z tylu na paprzeciwnika. Dzięki edytorowi formacji to już przebowiem pozwala on na dokładne określenie szynają poruszać się nasze oddziały. Korzysta

oczynając właściwą grę musimy djąć decyzję, do ktorego z trzydziey należeć. Decyzja ta nie jest może totna, jeśli chodzi o dostępne typy – typów amunicji, zużyciem p nostek czy początkowe zasoby, a broni itp. Wszystko to fakty, któ ziała jakby w drugą stronę. Każdy z jem - może nie wielkim na skale uczestniczących w lidze krajów prezentuje całkowicie inne podejście. prowadzenia walki (oparte na waniach tych krajów w czasie drug wojny światowej); jedni wola st fensywny, inni atakują jak sza bacząc na konsekwencje. Wybor kra ju automatycznie eliminuje go z listy naszych potencjalnych przeciwników

Podjąwszy już decyzję dotyczącą przynależności państwowej, stajemy orzed kolejnym wyborem. Na chwiprzed walką trzeba skompletować nasze silv, zdecydować, czy staviamy na siłę ognia, czy na szybkość, czy chcemy tylko się bronić. zv też może ata-

kować. Dzieki rożliwości konstruowania dostepnych zęści własnych typów jedno-:ek każdy może wybrać styl gry.

tóry najbardzie · iu. odpowiada. Autorzy postarali się rzy tym o wyeliminowa-

nie oczywistych bzdur, takich jak moocykle z wieżyczkami od czołgów czy migłowce z gasienicami i napedem ecznym. Generalnie wszystko, co loiczne, jest dozwolone, a dzięki podawanym przez grę informacjom vorzenie jednostek jest naprawde miłą zabawą. Gotowe konstrukcje nożna - rzecz jasna - zapisać w celu późniejszego wykorzystania i dodać o własnych sił, które za chwile stana o walki z żywym przeciwnikiem.

Potyczki, jak wspomniałem, rozgry-"ają sie (jak na sport przystało). redle ściśle określonych zasad. W raktyce oznacza to, że arena może lieć rozmiary od dwóch do dziesięu kilometrow kwadratowych i zadokładnie określona liczbi w których można żakłada czy się walka. Ko

dwoch dostępnych krajów chce- pic. Faktem jest, że postarano się o spory realizm

INFO · INFO · INFO

• mnóstwo nowych, ciekawych koncepcji

0 S EKSP CORUL SKOLONIZU



W czasach nam współczesnych stara jak świat (przynajmniej ten komputerowy) przypowieść o ojcu bawiącym się kolejką kupioną (tylko teoretycznie) dla syna nie robi już na nikim wrażenia (kto chciałby się dziś bawić taką kolejką...). Ciężko jednak nie okazać staruszkowi zrozumienia. Tak się bowiem jakoś dziwnie przyjęto, że dorośli bawić się nie powinni, że jest to dla nich coś nieodpowiedniego. Na szczęście w dobie komputerów tatwiej te swoje niewinne "przypadłości" ukryć, bo przecież praca na komputerze jest czymś jak najbardziej dorosłym, a że miast pracować "puszczamy zajączki", nie każdy musi przecież wiedzieć.

McDrive

tylko co ten wstęp robi w CD-Action, które przecież nicji traktuje o grach i na pewno nikogo w tym wzglęnie dyskryminuje? Ha, jest to oczywiście moja wredna prowokacja! Ale jak tu sensown e zacząć artykuł opisujący grę równie niepoważną, co zabawa... modelami samolotów? A Airfix Dogfighter właśnie o "drugowojennych" modelach, rozbijają wch się w chwilowo opuszczonym domostwie traktuje... Ale "niepowiarość" tematu to jedyne "uchybienie" (choć w rzeczywistości to poważna decyzja poważnych dorosłych przecież twórców!) tej gry. Dzięki temu mo skórze przekonać, że zabawa taka wywoływać może I swą "niepoważnością". Co by bowiem o takim lataniu nie r praktyce okazuje się ono raczej wciągające - i to nawet bard

Dla co starszych weteranów nie powinno to być zaskoczenie wszak jedyna gra bazująca na zapawkach. Nie powinno tyń

"Airfix" to marka firmy produkującej tzw. modele redukcyjne, czyli mówiąc po ludzku: modele rozmaitych pojazdów do samodzielnego montażu. Wcześniej były chociażby Micro Machines. których pierwsza część powstała przecież niemalże całe wieki temu. Zajmowała się ona resorakami śmigającymi po stole w kuchni (zastawionym do śniagania, więc przeszkodami były na przykład rozlany miód czy pudełko płatków kukurydzianych), w



Gra traktuje o modelach z drugiej wojny światowej, walnaibliższej ogrodowej okolicy) onuszczonei willi. Wszystkim miłośnikom lekkich lotów szczerze ja polecam! obecnie nie znajdziecie.

uszkodzony w czasie potyczek pancerz. Ale na tym wcale się nie kończy. Znaleźć można bowiem również dodatkowe uzbrojenie oraz generalskie gwiazdki, dzięki którym (po zebraniu kolejnych dziesięciu) nasz myśliwiec nabiera czących ze sobą we wnętrzu (i żwawości, a moc jego argumentów siły znacząco wzrasta. Zdobycie "znajdźków" nie jest wcale banalnie proste, bo część z nich poumieszczana jest w niezbyt dostępnych miejscach. A szonego pod skrzydłami uzbrojenia nie na wiele się już zdaje (no, może do sprzątania kurzu) i Lenszego podniebnego shootera od nowa. Na tym jednak problemy z ulepszapują. Dużo większa ich liczba poukrywana jest bowiem w przeróżnych dających się zniszczyć przedmiotach, na przykład porcelanowych talerzach czy kuflach od,.. no, jak jej tam... oranżady. Czesto power-upy zostawiają po sobie również zniszczeni wrogowie, tyle że w obydwu przypadkach trzeba najpierw taki "pojemnik na znajdźki" zloka izować (w czym pomaga nam na szczęście radar), a następnie rozbić. To już takie banalne nie jest, zwłaszcza jeśli znajdujemy się właśnie na terytorium wroga rąbiącego w nas ołowiem. N'e zawsze zresztą warto ryzykować, bo nasz myśliwiec może mieć naraz podwieszone tylko dwa typy uzbrojenia, a nie zawsze jest na przykład sens pozbywać się rakiet, by wejść w posiadanie bomb.

Właśnie, właśnie - pora na napisanie słów paru o dostępnym gla

naszego maleństwa uzbrojeniu. Stangardowo, jak na myśliwce przystało, startujemy (dosłownie zresztą) jedynie z karabinami, a to przy potyczkach z naziemnymi umocnieniami wroga (bo walczymy nie tylko z samolotami, ale i czołgami, bunkrami okrętami i innym tym podobnym tałatajstwem) na wiele sie nam niestety nie zda. Na silniejszych wrogów po trzebujemy cięższego uzbrojen a. I możemy takowe zgobyć, ale, żeby było ciekawiej (i bardziej realistyczniel), takie na przykład bomby wcale bomb nie przypo-

kami wyrośli. Człowiek tak łatwo ze swych starych nawyków

przecież nie wyrasta, co najwyżej obawia się reakcji otoczenia i

pełnych politowania stwierdzeń typu: "no wiesz, w twoim wieku...".

A že komputer dużo mniej się w oczy rzuca, można, zamiast ze swoimi

przyzwyczajeniami walczyć, pofolgować sobie. Oczywiście najlepiej ra-

Dajmy jednak spokój wspomnieniom, a wróćmy do naszego Dogfighte-

ra. Jak już wspominałem, traktuje on o modelach z drugiej wojny świa-

towej, walczących ze sobą we wnętrzu (i najbliższej ogrodowej okolicy)

opuszczonej willi. A skoro druga wojna światowa, to oczywistym wydaje

się podział na dwie strony konfliktu - państwa Osi oraz Aliantów. I tak też

mają się sprawy w trybie kampanii (innymi zaś zajmiemy się pod koniec

recenzji). Właściwie to nawet dwóch kampanii, bo każda ze stron ma

swoje dziesięć minut... znaczy się misji. Jest to zresztą dla mnie najwięk-

sza wada tej gry, gdyż dwadzieścia misji to jednak niezbyt wiele, zwłasz-

cza, że nie każdy ma możliwość gry w sieci. Na parę dni wystarcza to

a prawo i lewo, a że dodatkowo jest jeszc

nim całkiem spore problemy!

nieźle opancerzony (o osłonie myśliwskiej nawer

wspomnę), więc w roli bossa sprawdza się idealni

nawet nasz "napakowany" na maksa samolocik ma 2

Zapytacie pewnie, w jaki sposób można takie modele

napakować". Cóż, jak na grę - bądź co bądź - zręczno-

ściowa przystało, służą temu wszelkiego rodzaju

"znajdźki". Przy ich pomocy można na przykład uzu-

pełnić w naszej maszynie paliwo, amunicję czy połatać

nasz samolocik, mimo iż sam od zderzeń uszkodzeń nie nabywa, to jednak po "bum" podwie-

nie pozostaje nam nic innego, jak zacząć misję

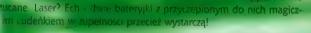
niem naszego modelu wcale się nie kończą, bo

wolno stojące "znajdźki" tematu nie wyczer-

zem z innymi "starymi koniami".



bowiem naizwyklejsze w świecie petar-Równie potraktowa-



ślicie jednak, że takie luźne podejście jest w tej grze wszechobecdprawy przed misją są bowiem szczytem powagi - co wspaniale raz resztą (ha, nie ma to jak zabawa słowami!) gry kontrastuje. Skutek go jest jak najbardziej zabawny (no bo jak tu poważnie podchodzić do du do łazienki po plany nowej broni?), co zresztą tylko klimat gry

jmy już jedn<mark>ak na chwilę</mark> spokój s<mark>amemu lat</mark>aniu (do sterowania i alizmu - tak, tak, řealizmů - wróce jeszcze na sarnym końcu), a rzučmy okiem na dodatki, o tych bowiem (ež można pare slów napisać. Na pier 5≥y ogień pójdzie edytor domu.

óż, edytor, jak to edytor, służy do zmiany wystroju domu prawdzie zmienić samego rozkładu pomieszczeń, ale dzięki temu o uga tego moduły nie wymaga dyplomu z architektury. Aby powiesić taka na przykład półeczkę na kwiatek, trzeba jedynie wybrać ją z listy obiektów i przenieść myszą w pobliże ściany, na której ma wisieć - o dpowiednie zamocowanie (wiecie, wiercenie dziur, dobór śrub - no obra, tylko zartowajem) dba już automatycznie sam edytor! Takie mimalistyczne podejście daje nam, mimo wszystko, bardzo dużą kontronad wyglądem pokojów, a w dodatku cały czas widzimy to wnętrze w normalnym widoku, a nie jakiejś magicznej siatce, której zrozumienie Wymaga lat studiów.

Równie proste w użyciu (choć już niestety słabsze pod względem edycyjnym) jest stanowisko wyboru i malowania maszyn (podobnie jak w przy-Padku edytora, zmiany tu poczynione w kampanii nie działają). Ot. wy-Dieramy po prostu nasze maleństwo z listy, dobieramy mu kamuflaż własnego stworzyć niestety nie możemy) i na koniec napylamy własne čnaki rozpoznawcze - można posłużyć się tymi z całkiem długiej listy albo też stworzyć samemu, oczywiście z możliwością zachowania naszych



projektów dla potomnych. Nie jest to wprawdzie w stanie zastapić całkowicie dowolnego malowania, więc jako Czerwony Baron niestety nie polatamy i to nie tvlko z powodu nie tei wojny, co trzeba.

Właśnie, realizm - wypadałoby w końcu i iemu parę słów poświęcić. Cóż, jak na grę właściwie

typowo zręcznościową, jest go tu, jak się dość szybko okazuje, całkiem sporo! Nie należy wprawdzie oczekiwać zabójczych przepadnięć z korkociągami (bo przy zbyt małej szybkości nasza maszyna wysokość wpraw dzie traci, ale jest cały czas sterowna) czy celowników bezwładnościowych (bo karabiny tudzież rakiety - aczkolwiek w dość waskim zakresie - naprowadzaja sie па cel same), ale całość jest na tyle realna, że powietrzne manewry wykonuje się z prawdziwą przyjemnością! I to pez potrzeby angażowania dwudziestu palców naraz, bo sterowar nicza się praktycznie do ośmiu klawiszy, z ktorych naciska się góra dwa na-

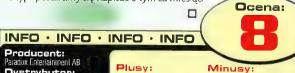
klawiatura lubi się (jak na PC-ta przystało) zaciąc Wracaji lizmu lotu i walki. to po kilku bardziej zażartych starciaci brzynajmniej mnie się to zdarzyło) do wniosku, że gdyb oku z kabiny, iluzja byłaby niemal całkowita! W pewn vszystkie te talerze. my i nasz przeciwgra jest bowiem bardzo wciągająca, a fakt latania po domu wcale obrei zabawie nie przeszkadza. Naturalnie o ile tylko nie mamy jakich wygórowanych oczekież Dogfighter to jednak nie rasowy symulator.

swoich kumpli, godziny zmienią się w dni, dni w tygodnie, tygodnie w., hmmm, może jednak poprzestańmy na tych dniach i może dwóch tygodniach. Bo gra fajna, owszem, jest, ale zbyt długiego żywota mimo wszystko jej nie wróżę. Gier rajcujących i po paru tygodniach jest jednak tyrko kilka (góra naście) w roku



więc nie traktujcie tego jako krytyki. Grę wszystkim miłośnikom lekkich lotów szczerze polecam! I to nawet, jeśli posladacie brody do pasa, a mleko pod nosem widzieliście co najwyżej u dzieci znajomych! Wystarczy jedynie, że odczuwacie pociąg do latania i czujecie się na tyle młodzi, by nie wzbraniać się przed wzbiciem w przestworza na maszynach, pre spadając w płomieniach nie grzebią kolejnego ludzkiego istnienia h szczątkach. To znaczy... chciałem przez to powiedzieć, że jeśli zeszkadza wam latanie bez otoczki szczytnego niszczenia komunistów w Korei tudzież Niemcow nad Londynem, lepszego podniebnego shootera obecnie nie znajdziecie.

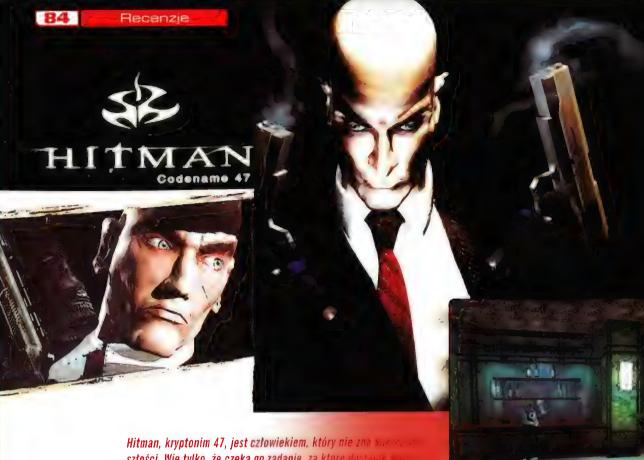
PS. Brakło już miejsca na wrażenia z gry w polską wersję - postaramy się napisać o tym za miesiąc



Internet: Akcelerator:

- ajna pompatyczność n ezla grywainość





szłości. Wie tylko, że czeka go zadanie, za ktore będzie potem, to nieważne. Najważniejsze jest w kwidować cel. Kiedy struna zaciska się na szyi o czuje się lepiej, znacznie lepiej. Cichy charkot i w jego głowie jak "Alleluja" z oratorium "Mesjasz ciaż... może zupełnie inaczej. Reiper często spogląt ne, przerażone oczy swych ofiar. Zawsze się zasi kają ich dusze, gdy oczy zasnuwa mgła śmierci...

Czarny Iwan

n się w celi. Byłem sam. Jakiś głos kazał mi zamieitaliny uniform na garnitur. Potem był trening, długi Manekina zabiłem na wiele sposobów. Podrzyna łem mu gardło, dusiłem, wbijałem noże w serce, watrobe. W śmier dzącej uryną, ciemnej uliczce spędziłem wiele godzin. Strzelałem Strzelałem z wielu broni. Plansze w kształcie ludzi. Najbardziej lubie te czerwone. Czerwony to mój ulubiony kolor. Kiedy zimny metal trafia do dłoni, oczy same szukają celu. Niekiedy trzeba poczekac. Tak. Uczono mnie czekać. Ten głos... Nauczyli mnie wszystkiego... to znaczy, zabijać.

Idąc przez miasto, spoglądałem na ludzi. Zwykłych ludzi. Jacyż oni obcy... Cień wessał mnie, gdy szedłem tuż przy ścianie kamieniczki. Teraz tylko wjechać na dach. Nie może być świadków. Tego ciekawskiego. który długo krwawił z dziur w plecach, zaciągnąłem do kanału. Spadł z głośnym pluskiem. Teraz żrą go szczury. Jego ubranie jest troche za ciasne. Neseser! Czas goni! Rece same składają PSG-1. Celownik optyczny. To, co lubię... hm... chyba. Leżę na dachu patrząc w dół, na miasto. Na nich. Jestem wysoko, jestem sam. Chociaż nie, mam przecież PSG-1. Przytulam kolbę do policzka. Tak jak...? Nie

pamietam Test cell Limuzyna Target w srodku. Nabój w komorze, korpus. Musi być glowa. Mam go!

Dziwne. Wygląda jakby rozkwiti kwlat. Czerwony kwlat Tulipan? czenia. Biegnąc, czekam na kolejne zadanie.

Hitman urodził się w 10 Interactive, a do jego poczęcia przyczynił się również Eidos, który wśród swoich dzieci ma już takie znane postacie jak Lara Croft czy Garret (Thief). Swoją drogą Hitman jest w jakis sposob podobny do Thiefa. Tam mielismy sredniowiecznego złodzieja, który "pracował" w skupieniu i ciszy. Jego sprzymierzencem była ciemnosc. Działał sam, zabijał, gdy musiał. 47 (to kryptonim Reipera) działa podobnie. Tu również najważniejsza jest precyzja i nerwy ze stali. Trudno się nie denerwować, gdy w kieszeni tyka bomba zegarowa, a wokoł pełno podejrzliwych ochronia-

Scenariusz początkowo nic nam o nim nie mówi. Po prostu poznajemy łysego faceta z kodem paskowym na potylicy. Klimacik uderza widza niczym fortepian zrzucony z 10 piętra lub niektóre, cięższe filmy Johna Woo. Poczujesz się jak Leon Zawodowiec lub Nikita, chociaż raczej nie spotkasz kogoś w rodzaju Matyldy. Reiper ma po prostu wykonać zadanie. Dokładnie - pięć misji. Oczywiście chodzi o to, aby kogos wykonczyć. Hitman: Codename 47 nie jest jednak grą, w której biegasz z wywalonym jęzorem i pepeszą w łapie, krzycząc tratata! Aby zrealizować pięć głownych zadań w grze, będziesz musiał ukończyc 27 misji. A to przede wszystkim dokładne rozpoznanie terenu, zapłanowanie akcji w każdym szczególe i... gdy nadejdzie własciwa chwila. błyskawiczne zrealizowanie zadania ł ucieczka. Oczywiście to teoria, bowiem w każdej chwili może zajst-

Oczywiście chodzi o to, aby kogoś wykończyć. Hitman: Codename 47 nie iest iednak gra. w której biegasz z wywalonym jezorem i pepesza w łapie, krzycząc tratata! To świetna gra akcji w konwencii TTP.

nieć nieprzewidziana sytuacja, która źniszczy twój misternie ułożony plan. W takim wypadku zaczynasz od nowa. Tu nie ma sejwów, torymi możesz się ratować, gdy dostaniesz kulkę w oko. Gra jest przez to oczywiście trudniejsza, ale przyjemność, jaką daje ukońzenie misji, wynagradza tę niedogodnoś@

nonimowość Reipera przydaje mu tajemniczości. Smutny facet w czarnym gamiturze, który z zimną krwią usuwa przeciwników, to loskonały bohater. W trakcie gry poznajemy po kawałeczku fragnenty układanki. Wiedza jest jednak zgubna. W pewnym momenie Reiper zaczyna być niewygodny i sam staje się celem. Walczy o odzyskanie przeszłości, przyszłość i własne życie. Okazuje się, że "47" est eksperymentem, co oznacza... No nie, tego wam nie powiem :-). woją drogą gierka ma dla mnie jedną dość istotną wadę. Kończy ię zdecydowanie za szybko. Przypuszczam, że wprawny gracz ukońzy Hitmana w przeciągu doby, góra dwóch. Zadania są ciekawe i a pewno trzeba przy nich trochę pogłówkować, ale ostatecznie nie zajmują tak dużo czasu. Gierka kończy się, a gracz pozostaje z pewrym niedosytem. Być może jednak tak miało być. Każdy, kto ogląlal Leona Zawodowca, doskonale to zrozumie.

Vspomniane zadania wymagają wyobraźni. Sabotaż, zwiad, uwolnienie określonych osob, usunięcie świadkow - to kilka podstawozych zadań. Gra została tak skonstruowana, aby główny cel można iylo osiągnąc na kilka sposobów (oczywiscie nie zawsze). W pewnel misji musiałem zlikwidować negociatora chińskich triad. Spo-Janie przedstawicieli gangów miało się odbyć w świątyni. Zanim onzo pojawił się w dzielnicy, podjechało kilka aut z ochroniarza-📆 Dokładnie spenetrowali miejsce spotkania i zabezpieczyli teren. Wystawiając strażników w newralgicznych punktach. Kiedy negolator wreszcie się pojawił, został błyskawicznie otoczony przez goyli. Sama swiątynia oraz przyległy teren były w trakcie spotkania ragle penetrowane przez ochroniarzy. Wszystko zostało zaplanoane i zrealizowane podobnie jak w rzeczywistości. Hitman może likwidować cel, chowając się na terenie świątyni, ale równie dorze poza nią. Zabić negocjatora poza miejscem spotkania jest trudiej, ale Reiper ma z kolei większą szansę ucieczki. Wybór będzie iełatwy, ale mnogosc rozwiązań przydaje grze realności. To zresztą I ilko jeden z wielu scenariuszy. Wszystkie są ciekawe i maksymalie wciągające. Przemyślane i - co najważniejsze - logiczne Oznacza to na przykład, że jeżeli wypadniesz z jakiejś uliczki, trzymając dioni pistolca, niemal od razu

zdejmą cię strażnicy. Zwykli przechodnie również zauważa zaemżenie i bedą przed tobą uciekać. Jeżeli wykończysz jakiegos kolesia na ulicy i zostawisz trupa na widoku, będziesz poszukiwany. Również gdy ktoś przyłapie cię, kiedy ciągniesz zwłoki do jakiegoś ciemnego zaułka, przypadkowy przechodzień zaalarmuje swojm wrzaskiem całą ulicę. Ostrożność i dyskrecja to podstawowa umiejęt-

Hítman nie może też zabrać ze soba zbyt wiele broni. Nie da sie wcisnąć pod marynarkę kałasznikowa czy shotguna, ale na pewni zmieści się tam nóż, struna fortepianowa czy berreta, leżeli zabawisz się w killera i zaczniesz wykańczać członków któregoś z licznych gangów, po mieście od razu pójdzie fama, że jakiś łysy koleś w garniturze ma problem. Co ciekawe, ludzie z innych band nic ci nie zrobią (w przeciwieństwie do kumpli zabitych). Ten świat rządzi się swoimi bandyckimi prawami (obejrzyjcie film "Bullet" z Mickeyem O'Rourke), co wyczytasz z każdej ściągniętej gniewem lub strachem twarzy, którą będziesz mijał na ulicy.

Metoda siłowa w Hitmanie raczej się nie sprawdzi. Jeśli będziesz próbował zrealizować cel, zabijając wszystkich po drodze, zostaniesz wreszcie otoczony i zabity przez ochroniarzy, stróżów prawa. żołnierzy, członków gangu (przy okazji, w grze nie ma policji jako takiej, to dość dziwne). Broń musi być schowana aż do rozpoczęcia akcji. Jeżeli z kolei będziesz za bardzo kręcił się w pobliżu miejsca akcji, na pewno zostaniesz zauważony przez ochroniarzy i w razie jakiegokolwiek działania będziesz od razu poszukiwany. Można uniknąć złapania, udając zwykłego mieszkańca miasta lub wdziewając dowolny inny strój. Oczywiście jego poprzedniego właściciela trzeba zabić, a zwłoki ukryc. Grając w Hitmana musisz my-

śleć, zachowywać się i być płatnym mordercą. Tylko wtedy uda ci się wykonac zadanie i przeźyć.

Realizując zlecenia tajemniczych mocodawców. Reiper będzie podróżował po calym świecie. Znajdzie sie w Chinatown amerykańskiego miasta, budapeszteńskim hotelu, dokach portowych gdzieś w Holandii, a nawet poludniowoamerykańskiej dżungli. Co ważne, mimo że lokacje są olbrzymie, nie są dogrywane w trakcie gry, co

zdarzało się choćby w Half-Lifie. Pojawiły się za to inne, średnio przyjemne efekty. Lokacje można co prawda przemierzać wzdłuż i wszerz, ale oczywiście w pewnych granicach. Taką granicą może być np. powietrze. Może się zdarzyć, że będziesz uciekał na pustej ulicy. Niestety nie uciekniesz.

Napisałbym coś ładnego o tej grze, ale łysi faceci z kodem paskowym na karku przypominają mi towary wyniesione nielegalnie z supermarketu.



Meska toaleta może być dyskretnym



Ozień dobrył Mie ma pan







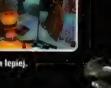






Już nie bedzie ci zimno







przeszkodę, mimo że inni przechodnie spokojnie przekraczają sobie tę przezro czystą barierę. Zaskoczenie trwa krótko bo kula w kregosłupie Hitmana przeryw jego zakłopotanie.

Zamiast takich irytujących efektów, moż

Broń podstawowa





Hitman uzywa dwóch rodzajów noza. Pierwszy to wakizashi, ktúry shiry mu do podonanie gardel. Bron lekka, precyzyma, lecz wymagająca pewnych umiejętności. Drugi naz przydaję się w sytuaciach, gdy Reiper goni przeciyenka. Nóż stuzy mu wówczas do wbijania. Specialny ksztalt



Struna fortepianowa to brod melomanów. Mola, ekka, cicha, prosta w użyciu, a przede wszystim zawsze skuteczna. Wymaga jednak nerwów jak (stalowe) postronki, opniewał jest bronią kontaktu hezpośredniego. Jeżeli wyciegniesz ją

za szybko i bedziesz szedl blisko przeciwnika, na pewno zorientuje się, za nie jestes zagubienym w mieście gitarzystą. Kiedy wyciągnie guna, na nic thumaczenie, że grasz na harfie. Aby poskigiwoć się strung, trzeba być



olety i rewolwery są male, relatywnie lekkie poręczne. Sprawdzają się zarówno w krótkim dystamsie, jak i na polleglość, long zaleta tej bro-ni jest to, że jeżek zdobedziesz drugi pistolet mzesz strzelać jak Desperado - z dwoch pukawek naraz. Taka siła ognia poloży przeciwnika

tiernal od rent, co oszczędzi ci ciężko gojących się ran. Jednocześnie moresz diwigać sześć sztuk krótkiej brom polnej. Miestety jest to bron bardzo głośna i jeżeli użyjesz jej w miejscu publicznym. ściągniesz sobie na

Uzi (SMG



Średnie, wielkości brań szybkośtrzelna. Poniewaz Uzi to dość duża pukawka, możesz schować za pazucha tyku dwie sztulo. Poza mini gunem W rsenule Hitmana nie ma broni, która tak szybko: eklaby przeciwników, ale jest niestaty zabólcza: ola zapasów zmunicji. Inną jej zaletą jest dobry

syngiel, dzięki któremu fatwo strzela się nią pojedynczymi pociskami. Ma to kapitalne renoznie. Uzi to brion dość niepriecyzyjna i co odczujesz na



Broń esekuracyjna. Giorec god uwagę dystans, z któreco mozesz oddać orzy jej użyciu strzal, niemal nic ci nie grozi (o ile masz odpowiedniej wiel-

Roper nosi snajperkę w nie bodzącym podejrzeń nesesarze. Składaj strzelbę dopiero wówczas, gdy znajdziesz się już na pozycji. Po akcji zawsze ją zostawiaj Itak robią profesjonaliści). Broni snajperskiej nie da się ukryć pod marynarką. Jeżeli ktoś cię z nią zauważy, jesteś trunem, tym bardziej że nie iest to bron obronea. Pewną wadą snajperki jest noiny czas przeladowania. Zazwyczej nie będziesz miał już czasu, ahy oddel jeszcze jeden strzał. Oznacza to, że wymagano jest 100% celiność



to niestety bardzo duża broń. Do wyberu masz kilka karabinow, jeonak jednocześnie do się dzwigad tylko jeden (i nie można go schowed). Oznacza to, że karabinu będziesz używał w ostateczości, kiedy pozostenie ci tylko wykosić wszystko, co się rusza. Karabin jest bronia doskonalą w

zasięgu. Duża moc obalająca potoży kazdego przeciwnika w kilka



ze większy rozrzut i siła obalająca. Jego wadą jest z kolej nieprecyzyjność i relatywnia lki zasięg. W decydującej chwili bardzo nieorzystny maże być również długi czes jego prze wonie. Trzeba tez pamiętać, że shutgon zela jedynie dwo razy.



do przyjmowania zapłaty za wykonanie zlecenia.

jące w rzeczywistości

tu jakichś wielokalibro-

dzie w trakcie misji

Warto dodać słówko o

sprawności pukawek.

Kiedy wybieramy bron

snajperską i przylepia-

my oko do celownika,

podobnie jak w rzeczy-

wistości, krzyż nie tkwi

w miejscu. lecz porusza

się (drgania ręki). Zakres

ruchu zwiększa się wraz

z powiększeniem obra-

zu. Zalety pewnych ro-

dzajów broni, jak np.

szeroki rozrzut shotguna

czy szybkostrzelność Uzi.



Hitman: Codename 47 to świetna gra akcji w konwencji TTP. Dli wielu zaskoczeniem będzie zapewne, że w Hitmanie nie ma mu playera. Cóż, płatny zabójca działa sam, chociaż do akcji w styl Dallas (śmierć JFK) multiplayer byłby znakomity. 10 i Eidos powiedziały jeszcze ostatniego słowa - juz jest pretekst do kole przygód Reipera. Hitman: Codename 47 pow nien być już w sklepach. Ocena:

INFO · INFO · INFO

Producents

Dystrybutor:

(022) 6422766

Internet:

Plusy: brak multiplayera przenikanie obiektów

gra kończy się nieco za

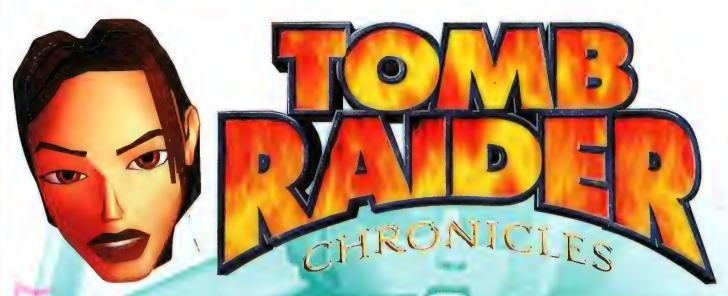
Minusy:
• św etna grafika
• możliwość przeciągania trupów na wiele sposobów

WKRÓTCE W SPRZEDAŻY!



Odwienz najjupszy serwis o grach komputerowych. http://www.gry.wyr.pi/ ne przez CD Projekt: Warszawa ul ludyjska 255, tel. j0-221-072-20-18. Warszawa ul Poreca Z. zo. j0-221-054-23-65. Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul Jagott

bywatel Kaburo © 2000, Planet Meon Studies. Wszystkie prawa zastrzeżone. Planet Moun praz logo Planet Meon są zaropstrzykanym makomi nandlowym Planet Mou nv. nasto "By Gamers, Foi Gamers". Digital Mayhem waz logo Digital Mayhem są zarojestrowanym znakomi nandlowym Interplay Entertainmung Corp. Wszystkie prawz



Tomb Raider: The Last Revelation, czyli TR 4 nie kończy się tradycyjnym happy endem. którym płoną grube polana i wspominają nieobecną, snując opowieści, Nie ma pewności, czy Lara wydostała się ze Świątyni Horusa. Wydawało się, że piąta odstona gry gwarantuje jednocześnie, że panna Croft przeżyta i ma się co najmniej dobrze. Jednak zgodnie z zapowiedziami, los Lary dalej pozostaje niepewny. O czym w takim razie traktuje gra? Czy bedziemy grać wiernym sługą, starym lokajem Lary, który będzie musiał nauczyć się fikać koziołki, a tace z orzeźwiającymi napojami zamieni na nostolety? Nie. Moi Drodzy. Posuniety w latach dziadunio wystąpi w Tomb Raider: Chronicles, lecz w zupełnie innej roli. Głównym bohaterem przygód Lary nadal pozostanie ona sama. Nie oznacza to jednak, że nasza zguba się odnalazła. Przekonacie się o tym w chwile po uruchomieniu gry.

Czarny Iwan

i widza wprost na cmentarz. Nie o to, że jest tak żałosne i się Widz dosłownii rzy tuż przy... nagrobku Lary. Nie płacz Okazuje sie, że grób jest pusty, bowiem ciało pa Croft nie zostało odnalezione. Przyjaciele ulundow pomnik. Kamienna postać Lary, taka, jaka ietali (czyli jak zwykle; glany, szorty, obcisła bli zeczka i pistolce w łapach), dumnie wypina pierś, lecz gdzie sama Lara? Widz stoi w strugach deszczu nieco za uczestnikami ceremonii i muszę przyznać, że jest to całkiem udany efekt, nie tylko wizualny, ale i psychologiczny (wiecie, coś w rodzaju, "co teraz będzie!?")



wyobrazić sobie ten szmal? Mó-

których byli świadkami lub uczestnikami. Te historie to oczywiście przy-

gody Lary, o których wcześniej nie słyszeliśmy. Każdy z gości, niczym

zawodowy bajarz, przeniesie nas do swojej opowieści, jak Alicję do Kra-

iny Czarów. Zamiast Alicji spotkacje jednak Larę, natomiast wiecznie spie-

zącego się Białego Królika zastąpisz ty. Zagadkowy uśmiech kota z Che-

shire objawi się jako inna tajemnica, którą... będziecie musieli odkryć

Swoją drogą, pamiętac<mark>ie być może scenę z Matrixa, gdy Neo pod</mark>ąża za

"białym królik'em"? Østatecznie spotyka Trinity. Lara ma coś teraz z Tri-

nity, powiem w jednym z epizodów występuje w podobnym stroju. Dla

wielbicieli jej cyfrowych wdzięków będzie to zapewne ponętny i wyso-

dok. Cozas do smierci Lary, to mimo że sytuacja nadal pozo-

sle obawiać. Od chwili premiery TR1 giera

przyniosła już 500 mln dolców

czystego zysku i nikt będący przy

zdrowych zmysłach nie zabiłby ta-

kiego, znoszącego złote jajka cy-

catego kurczaka. Jest to tym bar

dziej pewne, że pełną parą idą

zdjęcia do pełnometrażowego fil-

mu fabularnego z Angeliną Jolie

w roli głównej (pa, pa, pani Wel-

er). W ten interes zainwestowa-

no ponad 100 mln zielonych, a

eželi film się spodoba, popyt na

Larę wzrośnie wielekroć. Możecie

znajdziemy wiąc krótko. Lara nie ma szans na śmierć. Jest skazana na życie. Jej cza jest teraz, a czas to pieniądz. Tak to się kręci

przyjaciór rodziny. Pozostawmy jednak na boku dygretje dotyczące mamony. Długo ocze-Siedzą przy Kominku, na klwany Tomb Ralder V wreszcie Jest Adrian Smith z Core Design rozph

wał się wręcz nad nowym TR, jednak najbardziej bliskie prawdzie jest jego ostatnie stwierdzenie, w którym usprawnienia w grze określił iako: "pozostawienie technologii Core właściwie takiej samej, ale zmianie ule-

gnie wszystko wokół". No i uległo, a nawet poległo. Jestem pewien, że dla wiernego wyznawcy TR różnice będą spore. Możliwość chodzenia po inie, pewne nowinki w pracy kamery, przeszukiwanie szaf itp. to jednak zabiegi w gruncie rzeczy kosmetyczne. Z rego samego, starego jak świat engine'u nie można już było wycisnać wîele soku. I n'e wyciśnieto. Jeżeli nie jesteś zagorzałym fanem TR i myślisz, że dostaniesz

coś świeżego, a przede wszystkim nowoczesne go, zgodnego z postępem technologicznym i na miarę innych nowości zawiedziesz się. TR5 nie różni się praktycznie niczym od TR4. Każdy widzi też, że postęp, jaki dokonał się w Tomb Ra iderze, od czasów TR1 jest w gruncie rzeczy niewielk'. W konsekwencji dostajemy grę, która stoi lata świetlne za obecnie wchodzącymi na rynek tytułami. To, że TR nadal świetnie się sprzedaje, jest wypadkową wielu rzeczy (choćby z powodu charakterystycznej postaci, jaką jest Lara Croft) i dowodem na to, iż kampania

promocyjna, która rozpetano przed laty, nadal przynosi wymierne efekty.



kiecie z grą znajduje się również edytor poziomów. Nie jest to jakieś amatorskie narzędzie, lecz ten sam Room editor, na którym pracowali programiści z Core Des gn.

W pełn profesjonalny program, dzięki któremu wyznawcy Lary będą mogli zarzucić wreszcie nieoficialny soft.

Room Editor nie pozwala, niestety, na tworzenie nowych animacji i budowę obiektów, lecz wyracznie na wybór tychże z dostępnej I sty. Nawet z gotowych elementów można mimo to wybudować całkiem nowy, zupełnie odmienny od standardowych, poziom. Oprócz narzędzi edytorskich, program umożliwia oczywiśc e wstawianie świateł i cieni, Room editor pozwala również

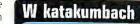
> na zarządzanie muzyką (gdzie i jaka ma się uruchomić), Bardzo przydatne sa zaawansowane narzędz a kontrolujące poprawność stworzonych przez gracza leveli (np. automat wyszukujący miejsca nie pokryte teksturą). Możliwość tworzenia własnych poziomów to dla fanów TR wspan ały prezent. Przeciętny użytkown k pewnie nie będzie już tak szczęśliwy, skoro i tak

nie używa takich programów. Mimo wszystko decyzja o umieszczeniu programu w pakiecie jest na pewno dobrym pomysłem.

Na Tomb Raiderze: Chronicles można powiesić cały sznur zdechłych psów i kilka siekier na okładkę. Jest się do czego przyczepić, poczynając od grafiki, poprzez standardowe misje, przeciętną muzykę itd. Można również spojrzeć na TR jako swoiste podsumowanie, za mknięcie całego cyklu zapoczątkowanego w 1996 roku. Dla graczy, którzy z przygodami Lary zżyli się i oswoili, będzie to kontynuacja wspaniałej podróży, dlatego spore niedociągnięcia gry, zapewne wcale ich nie zniechęcą. Inacze jest w przypadku użytkowników, dla których TR5 będzie pierwszym (może drugim) spotkaniem z Lara. Ci beda mieli pelne prawo krzyczeć, że Lara to stara mumia. Tomb Raidera trudno. zatem ocenić obiektywnie Można patrzeć na tytuł, sygno-

wany przez Eidos, z wielu stron, a ocena za każdym razem będzie inna. Pozostaje miwię jedynie przedstawić nowy tytuł Core Design a ocenę końcową i wnioski pozostawić Czytel nikom. Cyferka w ramce jest jedynie wyraz DELWŁASNEJ OPINII. Wcale nie musicie się a

Wracajmy jednak do posiadłości w Surrey. Opówieś dawnych druhów lary przeradzają się w przyst tóre możemy przeżyć nie tylko w wyobraźni, ale TV rzeczywistości. Na grę składają się cztery nie związany ze sobą epizody (podzielone na kilka misji). Poni wa sa to wspomnienia z różnych okresów życia Lary, tkamy całkiem młodą pannicę, jak i dojrzałą, pewo siebie kobietę. Jak to se mówi: "żyjącą pełną piers











ije na sobie czyjé wzrok





iącej, te głową ścieny nie przebijes





CD-ACTION

CD-ACTION

Kim jest filmowa Lara Croft?)

Hes. kuz jako pięciolatka grafa u boku ojka w filmie. Lookin ko

na do TR4 (Alek sandria), chociaż przypomina też Wenecję z TR2. Lara spotka mię-

Cztery epizody w

TR5 to kolejno:

Rzym Rosja, Ir-

landia 🖟 Tower

Rzymie jest w su-

mie pardzo zbliżo-

Block.

na i Pierre z TR1 (i tym raem nie ma 100% pewności, że opryszki zginęty). Celem Lary jest znalezienie nagicznego kamienia, co ie będzie łatwe. Nasza niss trafi między innymi do Coloseum i stoczy walkę z Iwami i gladiatorami (w podziemiach). Spotka sie też oko w oko z trójgłowym... smokiem. Ważne na tym etapie jest to, że oczątkujący mogą, dzię-

uczyć się poruszać bohaterką. Poznajemy też nowe możliwości Lary ak np. chodzenie po linie. Z lanych nowinek pojawia się opcja snaj akiej specialnej broni, lecz po pro ica. Swoją drogą wykorzystano go tro się, że celownika używa się, kiedy ob znaidui trakcie można konać to, że

upełnie inny klimat czeka was podczas przy-

dy w Rosji. Akcja rozgrywa się w bazie woj-

wej, porcie, łodzi podwodnej i nawet

ią: Tym razem chodzi o mityczny

tzwany "Włócznia Przeznaczenia" erkę, a w pewnym momencie co popatrzeć). Przeciwnikami w tym zadaniu będą moi imiennicy z rosyjskiej armi , ale też i groźny mafloso, jego żołnierze, a nawet roboty podwodne. Misje w Murmańsku są naprawdę ciekawe. Kłopoty zwaczy się powietrze, okręt podwodny tonie, a drogi do zbawczego trapu bronią rozerwane kable elektryczne, których końcówki tańczą w

> Następny przeskok w czasie i wreszcie upragnione wakacje. Lara przyjechała do domu swego lokaja w Conussie w Irlandii. Na niedalekie' wyspie dzieją się jakieś dziwne rzeczy, co nie mogło ujść uwadze wścibskiej dziewczyny, która bez odrobiny adrenaliny chybaby umarła. Liczyłem trochę, ze będzie można wreszcie spędzić z Larą spokojne wakacje. "Błę

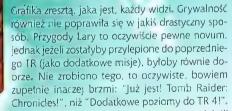
szansę skończyć jak Leonardo.

kitna Laguna" - te sprawy, ale nic z tego. Wy też nie odpoczniecie. W tym etapie wyraźnie zobaczycie mgłę, nowy efekt wizualny, który zaserwowali nam panowie z Core (chociaż i wcześniej mgła snuje się pod nogami). Ciekawostką jest również to, że nie ma tu pukawek: tylko bron ręcz na, o czym marzyło wielu wyznawców TR. Co prawda, to na pewno nie "Die by the Sword", ale możecie na przykład postrze ać z procy.

Cała przygoda w Jeżeli podobał wam się klimat Sleepy Hollow, będziecie zauroczeni. Już na dzień dobry Lara spotyka widmo wisielca. Znajdzie się też oko w oko z naszymi starymi znajomkami, kościotrupami. Teraz nie są tak szybcy jednak ich wielkie miecze będą o wiele groźniejsze. W Irlandii stworzono naprawdę ciekawe miejsca, jak choćby mroczny, opuszczony kościół, w którym Lare nawiedza tajemnicze widmo (niegroźne). Spotka też rycerza na czamym koniu, czerwonego, przerażającego ducha i całą masę innych fantastycznych stworów. Ostatecznie bohaterka znajdzie się w starym młydzy innymi Larso- nie, gdzie podstępem pokona potwora z zaświatów. Irlandia przypomina troche początkowe poziomy z TR3 Cold.

> Ostatnia przygoda przenosi nas do posiadłośc starego znajomka z TR4 Von Croya, W Von Croy Industries będzie trzeba odszukać artefakt, który równiez pamiętamy z "czwórki" -Iris. Jest tu trochę jak w Newadzie z TR3. Na tym poziomie spotkacie się z całą armią strażników różnych typów; androidy, roboty kroczące żołnierze, oddziały specjalne itd. Żeby przejść ten etap dobrze też być za pan brat z "Młodym Tech, nikiem". Pełno tu elektroniki, którą Lara musi unieszkodl wić. Warto dodać, że Lara zyskuje pomocnika, młodego hakera Zipa, który pomoże jej uporać się z komputerowymi systemami bezpieczeństwa. Grafikę levelu, tak jak poprzednio,

psują trochę efekty w rodzaju rozłażących się bitmap czy głównej od lat bolączki TR przen kania przez ściany nasze bohaterki. Wystarczy ustawić się w pobliżu ściany. by reka lub inny członek Lary znalazł się głęboko wewnatrz. Teraz, kiedy opejrzałem X-men, lepiej to rozumiem, ale i tak Lara w roli mutanta nie za bardzo mi odpowiada. A przez ty e lat mogli to w końcu poprawić.



kombinezon nurka głębinowego (jest na Wiadomo, że byłaby to pozycja kolekcjonerska, a nie masowa. A jeśli nie masowa, to i nie ma szans na góry zielonych papierków. I tak znowu jesteśmy przy kasie :-).

Ocena Tomb Raidera: Chron cles jest sprawą trudną. Powiem tak. Jeżeli ają się na Larę całymi tonami. W skafandrze koń- nie jesteś wyznawcą cyklu, ocenisz grę zapewne tak jak ja. O ile natomiast nosisz podobiznę Lary Croft w klapie marynarki, dodaj sobie do mej notki dwa punkty. Dia ludzi, którzy cenią atmosferę gry. TR5 będzie jak powrót do domu po długiej rozłące. W wypadku gdy mieszkawodzie zalewającej mesę. Poczujecie się leś w innej strefie klimatycznej, być może lepiej się jeszcze trochę popewnie jak na Titanicu. Macie też duzą opalać i poczekać na Tomb Raider Next Cenera-

tion. To już podobno niedługo!

INFO · INFO · INFO

Internet:

Ocena:

WRESZCIE W SPRZEDAŻY!

Nowa edycja klasycznej gry strategicznej w zestawie zawierającym grę Settlers II, dodatek Settlers II: Nowe Misie; dodatkowe mapy dla trybu jednego i wielu graczy oraz edytor poziomów.

Settlers Ziota Edycja



Te gre oraz inne doskonale gry komputerowe znajdziesz w nowej seril:



Wreszcie w sprzedaży pierwsze dziesięć gier w serii "eXtra Klasyka" wraz z Settlers II: Zlota Edycja. Calej serii szukaj w hipermarketach i dobrych sklepach z grami.

CD-ACTION

się piwnicę albo ch ewik.

pollulantów i złodzini. Ilio były tó zabawy zbył wyszukane - szczególnie ze panował wiezastosowanie, Marzeniem każdego z nas było posiadanie plastikowego pistoletu, który przypominalny prawdziwa broń, własniciej takiego cuda stawał się obowiązkowo dowódcą jednego z biorących udział w zabawie oddziałów. Oczywiście, wraz z przybywaniem latek zarzuciliśmy te radosne zabawy, ale lakis czas temu zdalem sonie surawe.

YASIÜ (z pomoca + EH AMB/RA SarionBiavel+)

dakcji zawsze popularne były wszelkiego rodzaju roz-Niewe Pierwszą grą, która zaraziła wszystkich, był iscle nieśmiertelny Doom, Warcraft, potem Quake, a potem Team Fortress, czyli dodatek do wielkiego Q, zmieniający całkowicie oblicze gry. Od tamtych chwil minęło sporo czasu, przez nasze redakcyjne maszynki przewinęło się wiele różnych tytułów, ale żaden chyba nie zdobył takiej popularności jak wspomniany O:Tf. Aż do niedaw-

kiedy jakims tajemnym sposobem jeden z nas wyczytał w jakims serwisie sieciowym o nowym, rewelacyjnym modzie do Half Life'a. Tytuł jego brzmiał Counter Strike i żeby było ciekawiej, cały projekt był jeszcze w fazie beta testów. Co najważniejsze, były to testy otwarte, każda kolejna, poprawiona wersja, była umieszczana w Sieci, skąd każdy chętny mogf ją ściągnąć absolutnie za darmo. Tak zaczęło się nasze granie w ten, moint skromnym zdaniem, najlepszy mod multiplayerowy, jaki do tej pory stworzył człowiek. Nie zwlekając dłużej, wyjaśniam, o co w tym wszystkim tak naprawdę chodzi

Jeśli tylko lubicie gry sieciowe i do tego pasjonujecie się WSpółczesnymi militariami, powinniście spróhować tu swych sit. Mapy w Counter Strike'u należą do najlepszych, z jakimi mieliśmy do czynienia w tego typu grach.





Otóż ze wsponinianej we wstępie fascynacji zabawą w policjantów i złodziei każdemu z nas coś zostało. Dlatego z takim zapałem katujemy wszystkie gry podejmujące ten temat. Niestety, większość z nich jest nastawiona zdecydowanie na jednego gracza i nawet nie ma co marzyć o tym, zeby pograc np w szesnaście osób w dwoch drużynach. Ewentualnie są tak mało redistyczne, że zabawa nimi nie daje oczekiwanych emocji i wrażeń



Właściwie powinienem użyć czasu przeszłego, bowiem od momentu pojawienia się CS sytuacja się zmieniła. Możemy bez większego problemu kontynuować nasze dziecięce zabawy - zmieniły się jedynie rekwizyty. ale tak naprawdę różnica jest niewielka. Nadal jest to pojedynek mięczy zlymi a dobrymi, tyle tylko, że nie ma już problemu z ustaleniem, kto kogo trafit, kto żyje, a kto jest ranny itp. Tym wszystkim zajmuje się ta głupia skrzynka zwana komputerem

Przygodę z CS należy zacząć rzecz jasna od zainstalowania modułu. Przy pisaniu niniejszego tekstu korzystałem z wersji dostępnej za darmo w Sieci, więc nie będę nawiązywał do klasycznego wydania pudełkowego, które (notabene) chyba jeszcze nie ukazało się w naszych sklepach. Cały proces instalacji trzeba zacząć od zainstalowania Half Life'a i najnow-

szych poprawek do tej gry. Dopiero po tym można przystąpić do instalacji samego CS-a, co. prawdę mowiąc, nie jest rzeczą trudna nawet dla kompletnego laika, wystarczy podać, w jakim katalogu znajduje się HL, a instalator resztę zrobi sam. Po chwili potrzebnej na skopiowanie plików możemy już uruchomić grę. Wygląda to dokładnie tak samo jak w wypadku Half Life'a i już po chwili znajdujemy się w głównym menu. Opcje dotyczące ustawień grafiki i tym podobnych pominę, gdyż od czasów Half Life'a nic się w tym względzie nie zmieniło. CS nadal używa zmodyfikowanego engine'a Quake'a, i choć niektórym może się to nie podobać, to nawet posiadacze slab szego sprzetu mogą spokojnie grać bez większych problemów.

Rzeczy dużo bardziej istotne dla gracza kryją się w opcji rozpoczęcia nowej gry. Tutaj - o ile jesteśmy posiadaczami legalnej kopii HL - możemy skorzystać z dobrodziejstw sieci do-

wolnego rodzaju, aby stanąć do walki po wybranej przez siebie stronie C5 umożliwia potykanie się maksymalnie trzydziestu dwóch graczy na raz za pośrednictwem Internetu lub sieci lokalnej. Z powodu wątpliwej chyzości naszych łączy zdecydowalismy się głównie na rozgrywki po sieci lokalnej, ale próby wykazały, że zabawa w Internecie na jednym z ist niejących już serwerów może być naprawcię clobra. Warto tutaj wspomniec, że, według Sierry, w Sieci istnieje około pięciuset serwerów HL natomiast CS dorobił się ich już pięciu tysięcy. Res ipsa loquitur. Kto wie, czy nie jest to rekord.

Odłożmy jednak sprawę rodzaju połączenia na bok i zabierzmy się do gry Jeśli na naszym komputerze znajduje się serwer, możemy wybrać jedną z ponad dwudziestu dostarczanych z modem map. Jako że w każdej grze sieciowej niezmiernie istotny jest projekt plansz, należatoby im się dokładnie przyglądnąć. Doprowadziłoby to z pewnością do jednego wniosku, do którego w redakcji dawno już doszliśmy. Mapy w Counter Strike'u należą do najlepszych, z jakimi mieliśmy do czynienia w tego typu grach. Pomijając kilka ewidentnych i raczej niegrywalnych eksperymentów, mamy tu szeroki wybór miejsc, których ukształtowanie pozwala na prowadzenie walkí z użyciem bardzo różnorodnych taktyk. Każdy powinien z latwością znalezć coś dla siebie. Są tu bowiem plansze z otwartą przestrzenią, są również takie, które bez problemu mogą spowodować atak klaustrofobii. Ogólnie rzecz biorąc, konstrukcja map w CS-ie może być przykładem dla wszystkich, którzy zastanawiają się nad tym, jak projektować dobre plansze.

Jednakże nie tylko dobre plansze czynią grę multiplayerowa przebojem. Do tego potrzeba czegoś więcej. Nie za bardzo umiem powiedzieć, czym. dokładnie jest ów magiczny składnik, ale z całą pewnością mogę stwierdzić, że Counter Strike posiada go pod dostatkiem. Pierwszym warunkiem niezbędnym do zdobycia graczy, jest zróżnicowanie trybów rozgrywki. W CS-ie odbywa się to w dwojaki sposób. Po pierwsze, wybor planszy jest jednocześnie decyzją, czy chcemy uczestniczyć w akcji odbijania zakładników, podkładania/rozbrajania bomby czy też może eskorrowania/likwidacji jakiegos VIP-a. Wydawałoby się, że jest to niewiele. ale, jak to czesto bywa, pozory mylą. Po rozpoczęciu gry każdy z graczy noże zdecydować czy chre stanąć po stronie terrorystów (cztery tajemnicze organizacje), czy też może ich odwiecznych wrogów, oddziałów

antyterrorystycznych (cztery istniejące w rzeczywistości grupy). Od tego pozomie prostego wyboru zależą cele stawiane przed graczem. W mapach z zakładnikami terroryki starają się za wszelką cenę nie dopusoc do tego, by stający po stronie prawa odbili wszystkich zakładników - a to jest z kolej idaniem graczy "dobrych". Misje dotyczące podkładania omb wymagają od drużyny antyterrozystów ochromy dwoch punktów w których przeciwnicy mogapodłożyć i zdetonować ładunek - to jest ich re-

lem. Ostatnia kategoria, ta 2



zdaniem, na najwyższym podium w kategorii gier starają- www.fpp.pl cycli się odzwierciedlać nasza na kilka kategorii (pistolety, pistolety maszynowe, karabiny, strzelby), a w każdej z nich znajdziemy kilka modeli broni, która oczywiście została przedstawiona z zachowaniem jak najwydawałoby się - kwestia wybo-

UWAGA!!! Turniej

W marcu odbędzie się pierwszy naprawdę duży, ogólnopolski tutniej CS-a. Jako patron medialny serdecznie zapraszamy do wzięcia udziału jeśli jesteście zainteresowani. przeczytajcie poniższe informacje:

Mieisce: Warszawa Termin: 24-25 marca 2001 Liczba kompów: 60 (minimum) Oficjalny patronat: Play-itl(dystrybutor w Polsce HL), także fundatur nagród oraz CD-Action Informacie: na stronach www.onet.pl oraz

rzeczywistość. Gnaty podzielono Na imprezie będą na pewno dwa główne tumieje.

Wiele nagrod, w tym komputer multimedialny (min. PHI 500, 128 RAM, monitor 17". karta graficzna GForce 2), gry. koszulki i inne.,

mniejszych szczegółów. Prosta – Sposob akredytacji, zapisy i dodatkowe info znajdziecie na ww. stronach.

rui uzbrojenia komplikuje się A oto namiary na jednego z głównych organizatorów. Człowiek ten przez jedną małą rzecz, a mia-nosi tajemniczego nicka + EH AMB/RA SarionBiavel + . a skontaktujenowicie pieniącze. Udane wyko- cie się z nim pod następującym adresem e-mail: sebithegreat@go.com.

> nanie zadania w wyznaczonym do tego czasie (najczęściej pięć minut) pre mowane jest czystą. brzęczącą gotówką, a taznów pozwala na zakupi lepszej broni i wyposażenia dodatkowego, jak granaty, kamizelka kuloodporna itp. Oczywiście cata dostępna zbrojow nia należy do ścisłej światowej czołowki, dlatego duzi, kochający gnaty chropcy beda w siodmym niebie

WIP-em kaže jednej z drużyn ochraniać kiepsko uzbrojonego cywila (którym kiemje jelen z graczy) i odprowadzie go do pojazdu opancerzonego lub šnalowca - przeciwnicy rzecz jasna, tisiiji do tego nie dopuscie

ak wiec, jak wielzicie, typow rozgrywjest w rzeczywistości sześć i zapewiam, że każdy z nich wymaga całkowicie nego podejšcia do sprawy. Stosowana takko zależy od ukształtowania terenu, zadania. ore należy wykonać. liczby zawodnikow w zynie oraz oczywiscie dostępnego uzbro-Pod względeni pukawek CS stoi, moim

CS w Internecie

W naszym kraju istnieje już wiele klanów CS-a skupiających czołówkę polskich graczy. Najbardziej znane i najmocniejsze klany w Polsce to (uwaga, kolejność przy-

+ czyli Plusy, (1410), SUN. NK. UOP, GROM, SPECNAZ, BRO, GUMISIE, FDU. M@TRIX. MORDOR, TOP, STER, XIT, 997

Każdy z nich ma swoich podstawowych zawodników, składy rezerwowe, nowicjuszy do trenowania ito

Do najpopularniejszych polskich serwerów CS należą:

- 195-117-3-70:17

195.117.3.70

195.117.3.70:16

150-254-38-174 212,244,59,65

· 195,205,133,100:16 - 148.81.99.10

- 195-205-245.141

- 193-91-3-6

Sama rozgrywka toczy się w atmosferze ciąglego napięcia Stąpą się ostrożnie, nasłuchuje, czy przeciwnik nie skrada się za rogiem. Mało kto przebiega przez otwarta przestrzeń, a po otworzeniu drzwi najczęściej naprzod leca granaty. Wszystko to spowouowane jest po pierwsze dość sporym realizmem gry (bron jest naprawdę smiercionosna), a po drugie brakie u możliwości respawnu przed zakończeniem rundy, ktora własnie trwa. Wymusza to na grających postępowanie ostrożne, drużynowe działanie oraz planowanie swoich akcji, a także dokładną koordynację działan. Trzeba by wam usłyszec te krzyki w redakcji. gdy w kilka osób zasiądamy do gry. Nie nie jest w stanie has wyrwać z jej swiata.

Jesli tylko lubicie gry siećiowe i do tego pasjoonjecie się wspołczesnymi militariami, powinniscie sprobować Counter Strike'a. Pod podanym niżej adresem znajdziecie plik żawierający mod oraż cale mnostwo dodatkow w postaci skor, nowych map. a nawet botow (polecamy RealBot). Osobiscie najchętniej powstrzymał bym się od oceny tego produktu, ale entuzjazm reszty redakcji nie pozwala mi tego uczynic

INFO · INFO · INFO

Producent: Dystrybutor: Play-ill lel (018) 4440560 Internet: http://www.counter-strike.net bezbronny zakładnik



Lord of VATeros z CD-Action













Gwarancja utrzymania niskiej ceny!

Jak zamawiamy prenumerate?

Przekaz wypośnij d z u ko w a n y m i literani (rodnicja nie poweż nipowiodzianecz) za upiżniona zpowodowane biędnym ink niewyrażnym nypomieniem przekazn). W przypadku osób, które były jeż premneratorani CB-Action, nateży również pożeć mnec PW. Zarnacz krzytysiem na przekazie udpowiedni kwadzał (nie numerów obcjunje premnerata) i paniętni, ze wydaty nateży dokunać do 15 dnia mie-

emy najpożniej do 15 maja, decyduje data stempla posztowego.

cał Lermin zostanie przemocznog, premocrata przesonie się o jeden miecią. Bolomni wolaty w glacówce Poczty Polsziej. Koszty wysyki pobrywa redakcja. Boc wysyłany oddzielnie płyt EO-Action, ponieważ stanowią one gieodłączaą całość

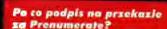
jusz w odpowiednią rubyłke pomer czasopismo, który chcesz zamówić. Można oczywiście wpisywać kilka numerów na jednym przekazie. W należy wpisywać przy uomerze jego ceny. Służy do tego ogwintna strona przekazu. W na o zsumowania cen wszystkich numerów, które

ena archiwaliów 12 zł i 13zl

ujemy numerami 6.70.11.12/99

🗷 CD-Rom-ów należy kierować do Działu Prenomeraty od

tur Kelasa, tel. 071 343 7071 w. 336. 071 341 20 83,







12 numerów x 13 zł = 156 zł

6 numerów x 14 zt = 84 zt

3 numery x 15 z[†] = 45 z[†]

(oszczędzasz 66 zł)

(oszczędzasz 27 zł)

(oszczędzasz 10,5 zł)

Numery archiwalne (cena za jeden egzemplarz 12 zł, numery archiwalne z roku 2000 cena 13 zł)





























Recented



My girl is looking like lane Bond. Now my not is looking like lane Dean. She want; to be a superhoro and I'm in love with her indeed. She had a russian laser pistal, she fights the allens from mers, she work. To: the secret service that's way she offer meets some sters She is my girl made in California

cignido "Kade in Castin dia"

Ulver

to wdzięczny temat dla pisarzy czy też rezysech Jedni traktują go strasznie poważnie, inni przymniżeniem oka. Przykłady? Porównajcie sobie chociażby Jamesa Bonda i Austina Powersa. Ten pierwszy jest ideałem dżentelmena, szarmancki, szlachetny, a jednocześnie bezwzględny dla ludzi pragnących zniszczyć ład na naszej planecie. W swej pracy często wykorzystuje gadżety, o jakich zwykłym śmiertelnikom nawet sig nie śniło. A Austin Powers? Ciapowaty gamon, który bez przerwy improwizuje, ale, co śmieszniejsze, przypadkiem zawsze mu wszystko wychodzi. Niemniej jednak obaj panowie mają dwie wspólne cechy Jakie? Obaj są diabelnie skuteczni w walce z psychopatami i mają godne pozazdroszczenia powoczenie u płci pieknej. Potraficie sobie jednak wyobrazić połączenie Jamesa Bonda z

Austinem Powersem. to w dodatku w spódnicy?!!! Brzmi absurdalnie, a jednak jest to możliwe, gdyż najnowsza gra Monolitha jest właśnie niejako połączeniem filmów z oboma panami, a bohaterką jest seksowny koiak o imieniu Cate. Co nie znaczy wcale, że est ona mniej skuteczna niż agenci Bond i

Zaczniimy jednak od fabuły gry, gdyż jak na shooter jest ona zaskakująca, ciekawa i wciągająca. Jest rok 1967 i nasza piękna bohaterka pełni służbę w organizacji o nazwie Unity, która zajmuje się walką z międzynarodowym terroryzmem. Agencja działa skutecznie aż do czasu, gdy nagle w tajemniczych okolicznościach zaczynają ginąć jej agenci. Wkrótce wyjaśnia się, że za zamachami stoi dowodzona przez Dimitrija Volkova organizacja o kryptonimie H. A.R. M. Dimitri to, jak się

o nim wyraża Cate, prawdziwy skurczybyk. Przez długie lata służył w NKWD, skutecznie zwalczając wrogow Kraju Rad, a teraz postanowił wyrównać porachunki z agencją Unity. Do zlikwidowania problemu szefowie Unity wyznaczyli Cate oraz jej mentora Bruna, Niestety Bruno ginie z ręki Volkova wkrótce po rozpoczęciu działań i Cate musi sobie dalej radzić sama. Bjedny Volkov, zabijając Bruna nie zdawał sobie najwyrażniej sprawy z tego, co robi. Jak wiadomo, nie ma nic gorszego niź kobieta pragnąca zemsty za śmierć kogoś bliskiego.

No One Lives Forever jest shooterem, ale nie byle jakim. Odpowiadają za niego programiści z Monolitha czyli ci sami, którzy "popełnili" wcześniej Shogo: Mobile Armor Division oraz Blood 2: The Chosen, Fanom krwawych FPP nie muszę chyba przypominac, jak wielkimi przebojami były oba tytuły. Chłopaki z Monolitha najwyraźniej jednak nie przejęli się tym, jak wyso-

ko sami sobie postawili poprzeczkę, i stworzyli dzieło przewyższające zdecydowanie Shogo oraz Blood 2. Przede wszystkim nowe dziecko Monolitha to coś więcej niż shooter polegający na dziesiątkowaniu wszystkiego, co się rusza i oddycha. Aczkolwiek trzeba przyznać, że grając w No One Lives Forever można się także porzadnie wyżyć. Zdarzają się chwile, gdy liczy się tylko szybkość, z jaką naciskamy spust i kładziemy pokotem szeregi wrogów. Równie często jednak No One Lives Forever przypomina Thiefa: The Dark



Project, co nie powinno zbytnio dziwić, jeśli weżmiemy pod uwagę fakt, że

szpieg, jakim jest Cate Archer, często nusi wykonać zadanie po cichu, aby pozostać niedostrzeżonym. Tak jak złodziej w Thiefie. Nie da się zaprzeczyć, że jest to chyba nawet bardziej ekscytujące, niż bezmyślne nawalanie we wszystko, co się rusza. Zadania czekające na ciebie są bardzo różnorodne. Począwszy od ochrony ambasadora, poprzez odszukanie w obcym mieście kon-

taktu, rozbrojenie ładunków wybuchowych, wślizgniecie się do strzeżonego budynku, aż po skok na spadochronie z pozbawionego kon-

Myślę, że nie bez powodu filmy szpiegowskie cieszą się tak dużą popularnością. Akcja zmienia się jak w kalejdoskopie. Już myślimy. że udało nam się czegoś dokonać, a tu nagle "bum", i sytuacja zmięnia się diametralnie na naszą niekorzyść. Na szczęście No One Lives Forever to jedna z tych gier w których niepowodzenie nie zniecheca. a wręcz odwrotnie - powoduje, iż z jeszcze większą zaciekłością dążymy do zakończenia zadania ze skutkiem pozytywnym. Zapewne duże w tym przypadku znaczenie ma wszechobecny w grze humor, i to ten najwyższych lotów. Grając w No One Lives Forever, nie sposób co chwila nie uśmiechać się pod nosem lub wręcz parskać gromkim śmiechem. Ci z was, którzy grali w demo, zapewne pa-

miętają scenkę z arabskim sprzedawcą, gdy ów przedsiębiorczy koleś chciał sprzedać małpe strażnikowi. Wierzcie m jednak, w tej grze napotkacie jeszcze bardziej komiczne sytuacje. Chociażby rozmowa z kontaktem w berlinskiej knajpce lub niemal wszystkie rozmo-



wy Volkova ze swoimi niezbyt rozgarniętymi pomocnikami. Powróć my jednak do samej gry, bo humor to tylko otoczka, która wpływa znacznie, ale nie decydująco, na fantastyczną grywalność No One

Co charakteryzowało Jamesa Bonda? Oczywiście jego sławetne gadżety. Cate dysponuje niewiele gorszymi zabaweczkami i, co ważniejsze, posługuje się nimi równie pomysłowo jak McGyver. Najbardziej śmiercionośnymi zabawkami są chyba niepozorne szmin i, które okazują się granatami czy może raczej bombkami o całkiem niezłej sile wybuchu. Takich szminek panna Archer ma trzy odzaje, m.in. bardzo interesującą wersję z zapalnikiem czasowym. Innym niezwykle pożytecznym gadżetem jest tak zwa-

do niszczenia ciał niewygodnych świadków. Pewnie takie coś znacie z oryginalnej (nie mylić z debilnym amerykańskim serialem) "Nikity" Luca Bessona. Cate nie może przecież pozostawiać po sobie śladów. Równie użyteczną zabawką są okulary, w których zamontowano minikamerę oraz urządzenie do wykrywania min. To tylko te najważniejsze gadżety, bo jest ich więcej, a nasza pani szpieg potrafi, jak wspomniałem, zrobić użytek praktycznie ze wszystkiego, nawet z monety. Częstokroć w pokonywaniu kłopotów pomaga Cate jej. . kobiecość oraz spryt. Żaden strażnik nie oprze się urokowi Cate i bez marudzenia otworzy strzeżoną bramę. Chyba że jest wielkim służbistą lub nie pociąga go pani szpieg, wówczas trzeba sprobo-



Czy oglądasz wszystkie filmy o agencie 007

obgryzając paznokcie? Umieraleś ze

śmiechu patrzac na wyglupy Austina Po-

wersa? Uwielbiasz giercować w Thiefa lub

shootery FPP? Jeśli tak, to No One Lives Fo-

rever powstał z myślą o tobie. Znajdziesz

tutaj intrygującą fabulę, ciekawe zadania,

rajcujące bronie i gadżety oraz kilka ton hu-

moru. Jest tylko jeden warunek: musisz się

nauczyć chodzić na wysokich obcasach!

wać maczej. Na przykład prosząc stojącą w poblizu dziewczyne o pomoc. Tak przy okazji: interakcja z napotkanymi ludzmi w wielu przypadkach pomaga, a na pewno nie zaszkodzi porozmawiać z auto chtonami.

Ale. ale... ja tu się roz pisuje o "pokojowych rozwiązaniach, a prze cież Cate Archer jest także doskonale wyszkolonym zabojca, posługującym się z zegarmistrzowską precyzją kilkoma rodzajami bro-

ni. Mi osobiście największą frajdę sprawiło strzelanie z Geldmacher SVD oraz Gordon 9 mm SMG. Ta pierwsza broń to wspaniała snajperka z dwoma trybami lunety. Ješli wydaje ci się, że przeciwnik



Kim jest agentka Cate Archer?

-spodobalo jej się towarzyszące temu ryzyko. W roku 1958 życie Cata ula akowi Bruno Lawcie'emu. Jak się okazato, był on agentem organizacji o nazwie nity, która zajmowała się walką z międzynarodowym terroryzmem. Bruno, który tracil podczas tego spotkania zegarek, od razu doszedł do wniosku, że Cate ma spory potencjal. Poszedl za nią i zaproponował wspólpracę. Po kilku latach stala

jest nadal daleko i ciężko jest w niego wymierzyć, to możesz wykonac jeszcze jedno zbliżenie. Wówczas nawet bardzo od<mark>dalony wróg</mark> jest widoczny jak na dłoni. Piękna broń na daleki dystans, a na krótki dystans najlepszy jest Gordon 9 mm SMG. Ta maszynka to pistolet maszynowy przypominający Stena z okresu drugiej wojny świa towej i wypluwający z siebie pociski z nieprawdopodobną szybkością i skutecznością. Z pozostałych broni polecam zwiaszcza AK 47 Assault Rifle, czyli po ludzku mówiąc kałasznikowa, cichutką kuszę Sportsman EX Crossbow orgz strzelbę Hapton Carabine z tłumikiem. Każda z tych broni sprawdza się idealnie w innej sytuacji. Poza tym Cate nosi przy sobie arsenal rożnej maści rewolwerów, jak chociażby Braun 9 mm Parabellum

czy Petri.38 Airweight

Revolver, Zaleta No One Lives Forever jest takze to, że większość broni strzela różnymi rodzajami pocisków, co wpływa na skuteczność ognia. Spróbujcie strzelić we wroga zwykłymi pociskami. potem kulami dum-dum. Widzicie różnice? Wrog

No właśnie niejako na deser pozostawiler zachwyty nad inteligencją naszych przeciwnikow. Już dawno nie spotkałem się z tak zachowującymi się wrogami. Oni po prostu nie dość że celnie strzelają, to przede wszystkim umiejętnie unikają ognia z lufy Cate. Zraniony pacjent chowa się za rogiem budynku i przez jakiś czas nie wystawia zza niego nosa, dopiero po dłuższej chwili ostrożnie wygląda. Zresztą to tylko przykład, bo dosłownie każdy z przeciwników szuka w pierwszej kolejności skutecznej ostony. Bywa nawet i tak, że potrafi przewrócić stolik i skorzystać z niego jak z barykady. Jesli natomiast nie ma w pobliżu żadnej ostony, to wykonuje szaleńcze uniki, aby utrudnić celowanie. Ma to tym większe znaczenie, iż przeciwnicy reagują różnie na trafienia w poszczegolne części ciała. Strzał w głowę praktycznie zawsze oznacza śmierć, a w korpus czy też kończynę - zranienie. Wbrew pozorom No One Lives Forever nie jest łatwą grą i to zasługa programistów kodujących Al komputerowych podwiadnych Volkova

> Nie myślcie jednak, że gra Monolitha nie olbrzymimi lokama troche słabszych punktów. Otóż ma. i to kilka dosć denerwujących. Już przy samej instalacji człowiek może wpasć w szewską pasje żonglując na zmianę kompaktami. Jeszcze bardziej irytujące są cut-scenki. Owszem, są one w wielu przypadkach komiczne i z przyjemnością je się oglada, lecz jest ich za wiele i są za długiel Wnerwiają mnie te fil-

mowe, potwomie długie najazdy kamery. Albo śmieszna sytuacja sprzed nocnego klubu w Hamburgu. Ochroniarz pilnujący wejścia nie wpuszczał do środka z racji tego, że lokal jest już pełny. Tymczasem, gdy się tam dostałem, znalazłem w klubie za jedwie kilka osób To takie małe niedociągniecie ze strony autorów. Ale najwiekszwi minusem No One Lives Forever jest długość samej gry Trwa o zwyczajnie... za krótko. Chybą każdy po jej zakończeniu będzie czuł pewien niedosyt. Może jakis sequel, panowie?

Wrócmy do przyjemniejszych aspektów No One Lives Forever. Oprawa audiowizualna jest rewelacyjna. Na potrzeby podrasowano sławetny silniczek LithTech. Wersja 2.5, bo o niej mowa, odznacza się głównie 32-b

towa paleta ba ciami oraz niezłyni efektami, jak chociażby tryskaaca krew czy wybuchy. Wprawdzie engine Lithtak lak Unreala czy Kwaka, ale po



pierwsze, bardzo szybko chodzi, a po drugie, zarówno lokacje, jak wysokiej jakości, ale mimo to irytują swoją częstotliwością i sztuczprzeciwnicy wyglądają naprawdę znakomicie. W sumie No One Lives Forever najbardziej przypomina mi Half-Life ze względu na podobne modelowanie postaci oraz budowę samych lokacji. Poziomy. jak wspomniałem, są rozległe i ciekawie zaprojektowane, a co ważniejsze - zróżnicowane. Cate, zanim dopadnie Volkova, zwiedzi pół świata, m.in. Marakesz, Berlin, Bremę, Londyn, Alpy, a nawet Karaiby. To, co mi sie bardzo podoba w No One Lives Forever, to klimat poszczególnych pozioniów. W Marakeszu czuć w powietrzu zapach północnej Afryki (i minionych wakacji ...) z jej arabskimi handlarzami, białymi domkami palmami. Calkiem inacze: jest w Berlinie, gdzie wszędzie widać opatulonych w płaszcze agentów Stasi (pamiętajcie, że to koniec lat sześcdziesiątych!), a ulice swiecą przerazającymi pustkami. Koszmar senny? Nie. to po prostu NKD sprzed trzydziestu lat. Przykłady mógłbym mnożyć bez końca.

Nieźle programiści Monolitha spisali się przy tworzeniu animacji postaci. Nie mam pojęcia, ile klatek animacji przypada na każdą postać, ale prezentują się one realistycznie. Bardzo efektownie padają ugodzeni pociskami wrogowie, którzy nawet potrafią sturlac lię ze schodów. Na engine'ie gry powstały także występujące w sporej ilości cut-scenki. Trzeba obiektywnie przyznac, iż są one

Główne postacie w No One Lives Forever

Fige Wagner Narodowość: Niemas Zajęcie: agentka H A R 🗸 Miejsce pobytu: Brema

Jej rodzice byli zakochani w muzyce filonarda Wagnes mala Inge byle z uporem ksztalcona na śpiewaczke opową. Niestety, Inge miala od dziecka przytępiony sluce s zetem proby te spelzly na niszym. Niepocieszona Inor li baro pasala ne droge da

Dimiter Volkay Narodowość: Ĥosjan

Miejsce pubyto: astatos

Urodzil się na kamazabea 🕟 🖂 i roka 🔊 uziesa stwie dzielił czas pomiędzy grę w szachy i mączer-zwierząt sąsiadów. W 1837 wstąpił w szereg NKWD i rozpoczął służbę niedaleko Kijowa. Przealkadziesiąt następnych lat odznaczal się głównie wykonywaniem wyroków na szpiegach oraz dysy entach w Rosji. W 1961 podczas nieudanego z nachu stracii jedna nie 🧀 zdolat zbiec skacze

Magnus Armstrong Zaiecie: agent H.A.R.M. Miejsca pobytu: nigznana

Urodzony w Glasgow w 1925 roku, wychowany oumsach, od malego walczył o przetrwanie. W konperem i skierowano go do rozminowywania Franci itemiec. Szybko stał się najlepszym snecialista 🤲 materialism withorhouse h

Bruno Lawrie Narodowość: Area Zajęcie: agent Unity

Miejsce pohytu: gdzies ** curupac

Brytyjski szpieg, bynajmniej nie przypomna agec. 007. Zanim spotkal Cate, jego žycie obracalo się okól akoholu, kobiet, cygar etc. Liczylo się tylko s wły we krwi krążyła adrenalina. Później jednak Brune mienii się, calkowicie poświęcając się temu, by ucz i d z Cate najlepszą agentkę. Cate traktuje on jako Pentora a być może także jak nie

nym przedłużaniem. Ale zawsze możesz przecież wcisnąć spację

Wielkie brawa należą się tworcom za udźwiękowienie No One Lives Forever. Muzyka towarzysząca nam podczas gry jest żywcem wzięta z lat sześćdziesiątych i dosłownie powała! Zauważcie, że pisze to ktos, kto dzisiaj rano zastanaw ał się, czy do discmana na droge do pracy włożyć nowy Krisiun czy Vintersorga. Ciężko jest zachować powagę, słysząc tak wesoła muzyczke, która idealnie dopasowana i jest do tego, co widzimy na ekranie monitora. Nie gorsze są głosy postaci biorących udział w grze. Głosu Cate Archer użyczyła Kit Harris, która jesť mi, co prawda, zupełnie nieznana, ale nie przeszkadza mi to w zupełności, bo tembr jej głosu jest w stanie w za-

leżności od sytuacji zamrozić lub sprawić, aby serce zaczęło bić szybciej. Reszta postaci mówi z wspaniałymi akcentami typowy mi dla ich nacji. Warto także postuchać wokalnych popisów Inge Wagner (notabene w tej roli również Kit Harris!), chociaż do Daniego Filcha trochę jej brakuje (he. he, he). Cudowne i reali styczne są również odgłosy broni, a zwłaszcza snajperki (ach ter suchy trzask!) czy katasznikowa



Chyba się trochę za bardzo rozpisałem (znowu z-ca Naczelnego

będzie narzekał, że nie ma gdzie wcisnąć reklam), ale powiadam wam, że ta gra jest warta tego, aby spędzić z nią najbliższe ferie Śniegu i tak pewnie nie będzie, a z No One Lives Forever zabawę macie zagwarantowaną, i to na najwyższym poziomie. Wprawdzie bieganie na wysokich obcasach sprawia poważne kłopoty, ale po krótkim treningu można się nauczyć. A już tak zupełnie poważnie, to No One Lives Forever jest fantastycznym połączeniem najlepszych shooterów FPP z Thief: The Dark Project i zaprawione wysmienitej jakości humorem. Szkoda jedynie, że gra ta wyszła w tak niefortun-



nym terminie (przed samą Gwiazdką), co zmniejszyło jej szansę na zwycięstwo w kategorii FPP roku (nie wszyscy zdązą kupić, zagrać i zagłosować). Moim skromnym zdaniem No One Lives Foreve: zasługuje właśnie na takie wyróżnienie. Zatem nie traccie czasu i wykonajcie w domowym budżecie kolejną wyrwę. Tym razem na No One Lives Forever!

INFO · INFO · INFO

Producent: Dystrybutor:

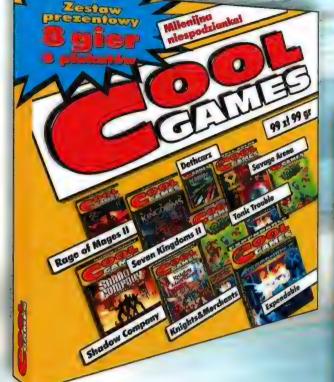
6422766 Internet:

zdecydowanie GRYWALNOŚĆI HUMORI HUMOR HUMOR! zabójcza muzyka z lat 60-lych engine L'thTech 2 5 kopie w

wielne gadżety i bronie

Ocena:







Zestawy prezentowe:

greet lub

po niewiarygodnie MISKICh cenach.

Rage of Mages II -RTS z elementami RPG

Expendable -strzelanka w 3D, kosmiczne klimaty

-gra sportowa, ale co to za sport!

Savage Arena

Shadow Company

-gra akcji i strategia w jednym

Tonic Trouble -platformówka w 3D, rewelacja **Dethcarz** -wyścigi samochodowe, śliczne!

Knights&Merchants

-strategia czasu rzeczywistego po polsku

ZAMAWIAM

Wyrażam zgode na przetwarzanie molch danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa SoftPress Sp. z o.o. i na korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa. Dane są chronione zgodnie z Ustawa o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych

Adres redakcji:



tel. 0-71 3167639 0-71 3167640

Złoto i chwała.

Droga do Eldorado

Pomiedzy Starym i Novym Światem Muieje spora różnica nie tyko z żeografi, czy ekonimili. Stary kontynent miał swoje legendy i podania. Były wśród urch łakie, których authdatwo było znależć (Hiada i Odyseja). W innych orzypadkach znamy przynamniej w Rordiy opracowań literockich (Tegendy arturiańskie czy opowieści e Robin House Są fež î fakie. W przypadku których wie sposób dociec, gdzie i kiedy zrodziła się jakas legen da – oficzko, na przyktad, byloby znależć źródła opowieści o Żydzie Niecznym Tulaczu czy Szczurolapie z Hameln (którego niektórzy urożsamiają z Pstrokatym Kobziarzom). Z odkryciem Nowego Świata pojawity się nowe opowieści rozgrzewające ludzką wyobrażnię.

wec, że konkwistadorzy byli ludźmi nie posiadający wiele wyoprażni i większość ich opowieści dotyczy a złota i zaginionych skarbów (jak na przykład sprawa zaginionego skarbu Velverde z Peru. Miał to być ogromny skarb. jakim Inkowie chcieli wykupić z niewoli swego władcę. Atahualpę, i który ukryli, kiedy Pizarro przed czasem kazał inkaskiego władce wystać "ad patres". Podobno widział go tylko jeden biały, niejaki Pedro Valverde, który zostawił nawet dokument opisujący, gdzie ów skarb jest... tyle że nikomu nie udało się skarbu odnaleźć). Ponieważ dzielni chłopcy z Hiszpanii uporczywie (i niekiedy bardzo natarczywie). gdziekolwiek się pojawili, wypytywali Indian o złoto, Indianie w końcu wymyślili opowieść o krainie Eldorado, gdzie złota jest tyle, ze mieszkańcy robią z niego sprzęty domowego użytku, a ich król dostownie kąpie się w złotym piasku.

Opowieść o Eldorado rozpalała wyobražnie Hiszpanów i zmuszała ich do nie lada wyczynow - niejaki Orellana, na przykład, poszukując legendarnej krainy przeptynat cata niemal Amazonkę (co się bardzo przydało geografom) Inny



dziarski młodzieniec (Ponce de Leon) zbadał Jasy Florydy - co prawda, ten przy okazii poszukiwał źródła wiecznej młodości, które jakoby miało gdzieś być w tamtych okolicach. Wszystko oczywiście na nic - nie znaleziono ani Eldorado, ani žrodta mtodości choć Ponce de Leon, zabity przez Seminolów, w rzeczy sarnej po przybyciu na Floryde już się nie postarzał

Tak nośny temat jak poszukiwanie Eldorado oczywiście nie mógł się ostać przed zakusami filmowców z krainy rozrywki zwanej Holly-

Efektem jednego z nich jest pojawienie się filmu rysunkowego dla dzieci "Droga do Eldorado", wyprodukowanego w kużni Spielberga - Dreamworks. A że ostatnio coraz częściej filmy z wielkiego ekranu znajdują swoje odpowiedniki na malych ekranach naszych mootki sklepowe trafia własnie gia o tym samym tytule.

ien osobistych oobudek, o czym za chwile.

Gra ma nas zaznajomić z przygodami sympatycznych hiszpańskich forrzyków. Miguela i Tulia, oraz miłego małego zwierzaczka kształtem przypominającego pancernika (którym mamy okazję od czasu do czasu nawet posterować). Kierujemy tylko jednym z bohaterów. mając możliwość zmiany na innych w dowolnym momencie, w zależności od potrzeb, dążąc do wspólnego celu, choć daleko temu współdziałaniu do podobnych przykładów z innych gier. Celem jest oczywiście dotarcie do legendarnej krainy złota - rzeczonego Eldo-

Tak samo jak w przypadku innej produkcji Revolution, która pojawifa się ostatnio na rynku (In Cold Blood), całe tło jest narysowane. postacie zaś zostały wykonane w 3D. Grafice zasadniczo nie można niczego zarzucić, jest malownicza i bogata kolorystycznie. Można by tylko rzec, że rozdzielczość 640 x 480 nie jest już dziś przebojem, ale w końcu da się to wytrzymać. Mu zycznie gra jest bardzo poprawna - Revolution trzyma się uporczywie swojej orkiestry, co na dłuższą metę

nie jest chyba złym rozwiąza-

niem, choć starych wyjadaczy

zaczyna powoli nużyć. Tak czy

owak, stucha się mito.

Akcja gry toczy się najpierw w porcie w Hiszpanii, potem na jednym ze statków Korteza, wreszcie na jakiejś bliżej nie określonej wyspie i w tytułowym Eldorado. Wszystko to jest bardzo malownicze, a postací zaprojektowano nie bez pewnego zaciecia hu

Nie bardzo umiem rzec, czemu wybrano taki, a nie inny system sterowania (wyłącznie klawiatura, całkowite zapomnienie o takim wynalazku jak mysz). Rzecz daje się wytłumaczyć, jeże i się stwierdzi, że gra ma chodzic i na innych platformach (Game Boy i Playstation). Co prawda, godzi się zauważyć, że pomyślano. o pewnym udogodnieniu - przedmioty, które gracz może w jakiś sposób wykorzystać. zaczynają się intensywnie jarzyć po zbliżeniu się do nich. Nawet mało wprawny gracz łatwo się domyśli, co jest grane. Poprawne rozwiązania problemów umilają nam wstawki animowane z rzeczonego filmu imc Spielberga

Sęk jedynie w tym że gry tworzone na podstawie jakichś scenariuszy filmowych powinny być robione z głową. Gra powinna się toczyć według jakiegos związku przyczynowo-skutkowego, który logicznie wyjaśniałby następowanie po sobie kolejnych sytuacji taklemu graczowi, który filmu nie oglądał. W końcu w wymaganiach gry nie napisano, że najpierw powinniśmy ów film obejrzeć. W tej grze niestety takiego związku nie ma. Najpierw mamy do czynienia z czystym realizmem - ot, para sympatycznych łotrzyków pokonuje rozmajte trudności, by zamustrować na statek i dostac się do wymarzonej Ameryki. Po przybyciu do Eldorado zaczyna się zupełnie inna konwencja - ni z gruchy, ni z pietruchy dowiadujemy się, że jakis czarnoksiężnik budzi do życia kamiennego jaguara, który

zaczyna siac spustoszenie w całym miescie i którego musimy powstrzymać (czemu ja? - oto pytanie, które w duchu zadaje sobie "Większość zbawcow świata). Nie bardzo wiadomo, skad się bierze rocza przedstawicielka płci pięknej, która odpływa ku zachodowi słońca na tratwie wraz z głównymi bohaterami. Czort wie, skąd się – nie poprosiła i dała się zainstalować tylko z vział koń, którego chwilę wcześniej w grze nie było, o całej masie much szczegółów nie wspominając. Generalnie rzecz biorąc, pyta-"O co tutaj chodzi?" dość często ciśnie się na usta

weszcie najważniejsze, czyli poziom zagadek w grze. Wygląda to wyżej podpisanemu autorowi skończenie owej gry zajęło jewieczór, a i to przetykany licznymi ekscytującymi czynnościami wyprowadzenie czworonoga, wizyta w sklepie, rzut okiem na ekran

rle IIp) lestem graczem wyjątkowo wprawnym: przyzwycznionym do rozwiązywania zagadek twozonych przez twórców gier przygodowych, ale taklego sukcesu jeszcze mi się do tej pory oslągnąć Szczewe mowiąc, nie jestem pewien, czy eylo to zamierzeniem autoro z choc pewnie tak, koro gra została stworzona na pod Tawie filmu dla lzieci (całkiem możliwe, ze here is der hund beraben). Tak czy siak, jeżeli możecie zobaczyć przedmioty znajdujące się na waszym biurku bez przedniego podstawiania sobie stołka, to z pewością pod względem wyzwania intelektualnego ie jest to gra ille was. A jezeli chcerie ową grą małego człowieczka, to upewijcie się najpiowa ze film obejrzał w kinie, w prze

bowiem razie możecie zostać poproszeni o udzielenie odpowiedzi na pytania, na które nie znacie odpowiedzi

eszcze jedno - o czym wcześniej nie wspomniałem, a godzi się to robić. Gra została bardzo poprawnie spolszczona - polski dystry utor wykonał naprawdę dobrą robotę. Lektorzy i tłumacze spisali

rę można też zapisać w dowolnym momencie - co przy produkzaplanowanych na rozmaite platformy jest swego rodzaju reacją. Z drugiej strony może temu własnie zawdzięczamy, że nie-📝 występują pewne kłopoty z instalacją - o których wprawdzie

Gra ma nas zaznajomić z przygodami sympatycznych hiszpańskich lotrzyków, Miguela i Tulia, oraz milego malego zwierzaczka przypominającego ksztaltem pancernika. Celem jest oczywiście dotarcie do legendarnej krainy zlota - tytulowego Eldorado.

> producenci ostrzegają, ale niewiele z tego ostrzeżenia wynika * Jeżeli masz dwa napędy CD, gra może cię poprosić o przełożenie kompaktu do drugiego napędu". Mnie tego napędu, którego zwykle nie używami bo jest przeznaczony do czegoś innego. Na drugim kompie - i to bynajmniej nie takim, który nie potrafi sprostać jej wymaganiom technicznym - w ogóle się nie dała uruchomić. Pewnie znów wystąpił jakiś problem z napędami, ale nie każdy ma pod reka drugi zestaw



INFO · INFO · INFO

Producent: Dystrybutor: LEM lel (022) 6428165 Internet: Wymagania:

arla graliczna BMB, 540 x 480 kseli ty 32-buowym kolonia

Ocena:

niski poziom zagadek

dobra oprawa muzyczna

dobre spolszczenie

104

CITIZEN KABUTO

StrangeOne

Kabuto sfyszało się już od dłuższego czasu. Pramią zaczęto bowiem jakieś trzy lata temu, co może owym wynikiem nie jest, ale i tak plasuje ją powyżej średniej. W dodatku ludzie za tę grę odpowiedzialni pracowali wcześniej w Shiny i byli członkami zespołu stojącego za MDK. Póż niej wprawdzie ich drogi się rozeszły, ale wspólne korzenie daje się cie w domu, choć nawet i 800 megahertzów PIII, wspomagane bez większych problemów wyczuć. Zresztą i bezpośrednie porównanie Giantsów do Sacrifice (czyli ostatniej produkcji Shiny) pozwala na wyłapanie całkiem sporej liczby cech wspólnych, z których bez watpienia najważniejszą jest niesamowicie pokręcone poczucie humoru, będące na dobrą sprawę znakiem rozpoznawczym Olbrzymów. Zanim jednak rzucę się w jego odmęty, pozwolę sobie wrócić do wątku z końca wstępu, czyli do tych nieszczęsnych kolców.

Najprościej określić je jako: "Nie wiem, co masz - ale i tak musisz mieć: szybszy procesor, więcej pamięci, lepszy akcelerator". Pierwsze niepoko-

bowiem

nonad

800 MB

a to - iak

na wersję oszczędno-

ściowa - jest wyni-

kiem raczej słabym

Czas późniejszego odpalania

gry mieści się wprawdzie w

normie i nie trzeba sobie w

tym czasie robić z nudów her-

baty, ale prawdziwy test dla

nas i sprzętu zaczyna się dopie-

ro po rozpoczęciu gry I tutaj

małe wtrącenie. Przegląda-

jąc serwisy w Interne-

jące oznaki zauważyć Cenzura - suxx! można już w czasie instalacii. Mini-Żeby nie było niedomowień: w oryginalnej wersji Giantsów Delphi malna zjada nie nosiła 'napierśników', a że, niestety, trafiają się w różnych kra-

jach - w tym u nas - wersje z Delphi gustującą w pełnym bikini (co bliskim kuzynom syren wszak nie przystoi), podajemy, w imię wolności oglądania czego się chce :), prosty sposób na uwolnienie jej z niewatpliwie krepujących ją więzów.

A mianowicie: w katalogu Giants/bin wsuń (zmień mu nazwę, przekopiuj do innego katalogu, wyślij na wakacje - po prostu ma stamtąd zniknać) plik arpfix.gzp.

Dodatkowo ocenzurowano w Giantsach krew, która w oryginale była czerwona, ale gdzieś po drodze zmieniła kolor na zielony... Sposób poprawy jest już nieco bardziej skomplikowany, bo wymaga ściągnięcia z serwera interplay pliku: ftp://ftp1.interplay.com/pub/patches/BloodRed.exe

to już wszystko - po tych dwoch poprawkach gra odzyska swą dziewiczą formę

cie, niemal co krok czowiek natyka się na wielce pochlebne zdania o stronie graficznej Ciantsów Cóż, jest to faktycznie prawdą, ale tylko częściową, bo, aby te cuda zobaczyć, trzeba mieć bardzo, bardzo mocny sprzęt. Na czymś ze średniej półki - czyli powiedzmy C500 + 128 MB + Riva TNT 2 32 MB - o pełnych detalach trzeba bowiem najzwyczajniej w świecie zapomnieć! Przy sprzęcie zbliżonym do wymagań minimalnych nawet danie wszystkiego na minimum wcale płynności nie zapewnia, a w dodatku po pięknej grafice zostaja jedynie wspomnienia. I to bardzo odległe, bo z uczty dla oczu robi się nagle najzwyklejsza papka, którą zachwycać się praktycznie nie sposób ot, taki tam średniak.

Takie właśnie niemite rozczarowanie przeżytem na maszynie w redakcji. Fakt, od ostatniego upgrade'u trochę czasu już minęło. ale i tak wymagania gry spokojnie ona spełnia. Cóż z tego, skoro jaką taką grywalność zapewniło dopiero zjechanie ze wszystkim do minimum... Nieco lepiej było na ostatnio zmienianym sprzę-

> kiem często spore problemy z zachowaniem całkowitej płynnością!!! A bądźmy w tym miejscu szczerzy Sacrifice (trzyostatnich tytułów) wcale gorsze graficznie nie jest, a wymagania ma jednak dużo sen-57P

przez GeForce 2, miało cał-

Na szczęscie jednak grafika to nie jedyna rzecz, na którą warto w Giantsach zwrocić uwagę. Ba, nawer nie najważniejsza, bo mimo paru entuzjastycznych o niej opinii, mnie jakoś na ziemię nie powaliła. Postacie faktycznie wyglądają nieżle, ale już sam teren - heh, do voxeli z ostatniego Delta Force, które u nas (i którymi nas...) katował Allor, po prostu się nie umywa. Całkiem niezłe jest także, przynajmniej jeśli chodzi o grafikę, niebo (zwłaszcza świetne słońce i efekty z nim związane!) oraz woda (na pelnych detalach wygląda super!). Także i kolory całości dobrano co najmniej dobrze - w każdym razie nie spotkalem jeszcze nikogo, kto by nie zwrocił na nie uwagi. I to w więk szości bardzo, ale to bardzo pozytywnej!

lak już jednak wspomniałem, do tego potrzeba bardzo mocnego — parę miłych rzeczy się zлајsprzętu, ale na szczęście na grafice wcale dobre wrazenia się nie kończą. Pozostaje bowiem jeszcze wszechobecny humor, do którego mocna konfiguracja sprzętowa wcale potrzebna nie jest. Wystarczy jedynie odpowiedni trening (polecam chodby Monty Pythona. - lub TPP, przełącza się to jedktóry jest zresztą dobry na wszystko – jakby co, spytajcie Smuggle-

Giantsi to raczei dziwna mieszanka strzelanki (do wyboru -FPP lub TPP, przełącza się to iednym klawiszem) z dodanymi dla smaku elementami RTS-ów. wyścigów (!) oraz dużą dawką świetnego humoru.

trzeba się rozprawić z nie

fauna, ale nie czepiajmy sie

Chociaż Zostawiny może

na chwile Timmiego i na-

szych dzielnych Meccaryn-

sów, a powiedzmy słów

dzie. Giantsi to bowiem ra-

czej dziwna mieszanka

strzelanki (do wyboru - FPP

nym klawiszem) z dodany-

szczegółów, OK?

ga, on wie co dobre), choć i bez niego w wir przy: ód Meccarynsów wcjągą się bardzo, bardzo szyb-

Meccarynsi to zaawansowana technologicznie jasa gwiezdných podrożników, którzy jednak mają jeden podstawowy feler, tak jak bardzo są zaawansowani technologicznie, tak bardzo są niedorozwinięci umysłowo. Inaczej mówiąc. Jest to rasa rozbijających się po kosmosie misiów z małym rozumkiem - aczkolwiek nie pluszowych, a ubranych we wspaniałe, kosmiczne skafandry. Nasza opowieść koncentruje się jednak nie na



niem jego jajowej głowy Nasi bohaterowie: zwykle żarłoczną miejscowa

Morskie Żniwiarki (The Sea Reapers)

Pełna nazwa: Morskie Zniwiarki - rasa pięknych, eterycznych kobiet, mogących zdziesiątkować swych wrogów całą paletą zabójczych czarów, a mimo to zachowująca swój nieziemski urok

parę o samėj grze, bo i tti - Wcielamy się w Delphi, najmlodszą i naj bardziej niewinną ze wszystkich Zniwia rek, lako jedna z niewielu przedstawicie lek swei rasy nie czeroje przyjemności z złych praktyk swych sióstr, choć póki co nie zdaje sobie sprawy z istnienia jakiej do nich alternatuwy.



Recenzie

Oficjalna biografia: zepchnięte z powrotem do morza przez Kabuto (którego notabene same stworzyły). Zniwiarki zajęły się doskonaleniem swych magicznych mocy oraz równie magicznych łuków i jeszcze bardziej magicznych strzał z nich wypuszczanych

Kochają: swoje zaklęcia. W czasie gry Delphi pozna dwanaście przeróżnych czarów, pozwalających na przykład zwolnić bieg czasu. zmniejszać wrogów (nawet Kabuto!) czy odgrodzić się murem z

Nienawidzą: Kabuto - bo zabrał im ich ukochane wyspy. I Meccsów, bo tym ignorantom wydaie się, że mogą tu zamieszkać!

Hobby: łucznictwo i pływanie, Dzięki temu ich ataki z luku mają szybkość błyskawicy (w sumie są równie dobre w walce mieczem, ale nie czepiajmy się szczegółów, OK?), a w dodatku ich strzały potrafią na przykład wybuchać. Godziny spędzone w wodzie także na coś się przydają, bo pływają w niej z oszałamiającą szybkością (na łądzie też wprawdzie sprintować potrafia - i to tak, że widać tylko tumany kurzul - ale o szczególach już było, rzyż nie?).

Malutki sekrecik: gdy poznajemy Delphi, zaczyna się ona dopiero uczyc czarować, więc na pierwsze większe efekty trzeba będzie trochę poczekać... Ale czegóż się dla prawdziwego tornado nie robi!

Czasem przydatne fakty: z drobną pomocą "Mądrali" Delphi będzie mogla zbudować magiczną, podwodną bazę, dzięki której zdobędzie nowe zaklęcia, wspaniale bronie i ogólnie stanie się lepszą kobietą może nie we wspólnym pożyciu, ale w walce na pewno-

CD-ACTION

mi dla smaku elementami RTS ów oraz... no, ale o tym będzie troszkę później. Na początku wcale się zresztą tej części strategicznej nie czuje. Misje, które nasz dziel ny ko(s)miczny bohater otrzymuje, wymagają bowiem jedynie dobrego refleksu i szybkich palców - bo do eksterminacji wrogów. tudzież łapania spadających Mózgowców dużo więcej nie potrzeba. Także i uratowanie pierwszego ze swych towarzyszy niewiele zmienia, bo choć możemy mu wydawać proste rozkazy ("atakuj ten cel", "idż do tego miejsca", "wróć do szyku"), to jednak nadal o jakimś większym planowaniu można po prostu zapomnieć. Wystarczy jedynie eksterminować wszystkich wrogów i po ptokach. Choć może nie do końca, bo od czasu do czasu zdarzają się i zadania wymagające użycia "krzaczastych kryjówek", ale ogólnie rzecz biorac za wiele to nie zmienia - i tak bez ostrego strzelania się nie

Jedynym momentem, w którym można sobie pozwolić na w miarę pokojową interakcję z otoczeniem, są (to w ramach wracania do wcześniej zarysowanych wątków i przerywania obecnych)... wyścigi Tak, tak, poza strzelanką i lekkim RTS-em, Giantsi są również i wyścigami! Może nie pełnokrwistymi, z superrealistyczną fizyką jazdy (a właściwie pływania - bo ścigamy się na czymś w rodzaju wodnych skuterów), ale i tak jest to przerywník na tyle długi. że nie zauważyć jego istnienia po prostu nie sposób! Oczywiście, jak na grę bądź co bądź zręcznościową przystało. wygrać bez drobnych pornocy (w rodza-. ju samonaprowadzających się rakiet czy



lej ich rasie, a na przygodach pięciu przemiłych facetów, którzy ybrali się właśnie na kosmiczne wakacje na planecie Majorka wszelka zbieżność nazw jest pewnie czysto przypadkowa - jak to reszta zazwyczaj przy takich zbieźnościach bywa). Zrządzeniem (i swej wysokiej inteligencji) zawdzięczają oni pewne drobne późnienie w realizacji swych planów, a pewna krajna wyspami i orzami płynąca zawdzięcza im przez to uwolnienie od imć Obyitela Kabuto. Ale zanim do tego dojdzie, przed nimi długa drowiele przygód i wiele arcyciekawych spotkań, których pasmo ozyna się od ujrzenia Timmiego, pierwszego z przedstawicieli Madrali" Właściwie to jednak nie do końca tak, po przed ujrze-

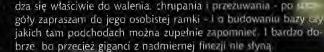
CD-ACTION 02/2001

min) praktycznie się nie da, ale i tak są to jedne z najspokojniejszych dza się właściwie do walenia, chrupania i przeżuwania - po sas zadan, jakie przyjdzie nam w trakcie zabawy w Giantsow wykonać.

Oki, mając ogólne założenia rozgrywki za sobą (może poza rozwinięciem części strategicznej, ale o tym będzie... no właśnie, później), możemy wrocić do Timmiego i naszego bohatera. A właści-

wie jednego z bohaterow. Bo tych jest wiecej i w dodatku nie wszyscy są przedstawicielami naszych dzielnych Meccarynsów. Już to zresztą wyjaśniam. Otóż, w czasie swych wspaniałych, bohaterskich i niezwykle wzniosłych przygód Baz i jego wesoła kompa-

nia spotykają (prócz mózgowców) także i innych, pokojowo coń nastawionych przedstawicieli miejscowej fauny. No dobra, ratowanie jajogłowych przed piraniami czy przyniesienie zrzędzącemu starcowi, też zresztą jajogłowemu, jedzenia - taaa, jest to može nieco mniej epickie, ale skoro





Zanim to jednak nastąpi, będziemy się musieli z bazami i budującymi je mózgowcami trochę poużerać (cha, wracamy do części strategicznej!) A te leniwe i żarłoczne bestie bez ciągłych dostaw nowego żarcia niczego nam nie wybudują (zresztą samo wydawanie rozkazów rozwiązano bardzo ciekawie, bo w tryb ten przechodzimy, wchodząc na specjalnie oznaczone pole, uruchamiające tryb budowania z widokiem z góry - a że znajduje się

bez żarcia nie dosta- ono w bazie, wiec rozbudowę musimy praktycznie cały czas nadzorowac). Nie mamy więc imnego wyjścia, jak samemu się (bo to przecież gra FPP/TPP i żadnego kolejkowania rozkazów czy automatycznego zbieractwa tu nie uświadczy!) za polowanie zabrać Na pierwszy rzut oka nic trudnego, ale przy drugim okazuje się, że w czasie, gdy zajmujemy się zdobywaniem pożywienia, nasi wrogowie świetnie się bawią, porywając naszych jajogłowych. Ot. taka tam zabawa w kotka i myszkę " przynajmniej do momentu, gdy baza będzie już potrafiła obronić się sama - a to trochę, nie-



sobie optymalizacji kodu) niedoróbki Giantsów: brak możliwości zro-

bienia save w trakcie misji oraz bardzo średnia inteligencję postaci.

Na pierwszy ogień, jako mniej dokuczliwy, save. Dlaczego mniej do-

kuczliwy?! Ano z tego prostego powodu, że większość misji (poza tymi

już jednak znacznie dłuższe, a że ginie się tu niekiedy aż za szybko

na najmocniejszym sprzęcie), powtarzanie misji jest bardzo praw-

dopodobne. Zresztą także i z powodu bardzo średniego Al. Tak się

bowiem niemiło składa, że nasi dzielni Meccarynsi (bo w sumie je-

dynie oni wynoszą z działania w grupie jakieś korzyści, gdyż Delphi

nie ma kto pomóc, a Kabuto pomocy nie potrzebuje) pozostawieni

samemu sobie są bezbronni niczym dzieci. Nie mogą na szczęście

zginąć (udają się jedynie na krótki odpoczynek), ale pozostawienie

bazy pod ich ochroną jest pornystem raczej chybionym. Także i w

czasie walki. jeśli nie wyda im się rozkazu atakowania konkretnego

wroga, pomocy z ich strony oczekiwać nie należy. A szkoda, bo w

takim Sacrifice rozwiązano to przecież perfekcyjnie, więc jest to jak

najbardziej wykonalne! Tak na marginesie, to równie wielką inteligencją

obdarzono też wrogów, ale w ich przypadku nie jest to problemem

A w czasie tego "trwania" natykamy się na dwie kolejne (prócz takiej No dobra, przestanmy już narzekać, bo gra, mimo iż do doskonałości trochę jej brakuje, wciągnąć jak najbardziej potrafi - a wszystko bardziej RTS-owatymi) jest dość krótka, przez co nawet w przypadku dzięki wychwalanemu już "zaginięcia w czasie akcji" za wiele się nie cofamy. Misje z bazami są przeze mnie wspaniałemu humorowi. To jednak trzeba (zwłaszcza przy skaczącym obrazie, a to przy większej jatce zdarza się samemu zobaczyć (i usłyszec), bo za humor odpowiada tu nie tylko sam tekst, ale i sposób jego wypowiadania oraz ruchy naszych bohaterów. Przerywniki (tworzone przez engine gry) są po prostu perfekcyjne i porownać można je jedynie z bardzo dobre klasy filmem! Fakt. obecn e ich zrozumienie wymaga znajomości języka angielskiego, ale na luty (hmmm, ten numer niby też lutowy jest, ale powstawał przecież wcześniej, nie?) CD Projekt, będący polskim dys trybutorem tego tytułu, zapowiada jego spolszczoną wersję! Jeśli tylko uda się zachować klimat oryginału (a jak widać po ostatnio przez nich wydanych The Longest Journey i Baldur's Gate II. jest to jak najbardziej wykonalne), gra ma wielkie szanse na stanie się jednym z większych wydarzeń tego roku. Zwłaszcza gdy większość graczy będzie już dys-

ponowała sprzętem spokojnie sobie z nią radzącym, bo obecnie najlepiej z tym nie-

Nasi bohaterowie: Kabuto (Kabuto) Pełna nazwa: Obywatel Kabuto Wcielamy się w Obywatela Kabuto, rzecz jasna Oficialna biografia: Kabuto (zwany także Obywatelem) jest wielka dziką bestią stworzoną przez Morskie Zniwiarki jako własna ochrona. Okazało się jednak, że jest za dziki, by z kimkolwiek dzielić ziemię, co skończyło się na szybkim odwrocie Zniwiarek w kierunku morza. Kabuto jest dziesięciokrot-

nie wiekszy od najwiekszego ze swych przeciwników i potrafi ich po prostu polknąć. Nie zna litości, więc w jego żolądku kończą praktycznie wszyscy, którym (nie) uda się (nie) zejść mu z drogi

Kocha: hmmm. jakby to powiedzieć. a. niech będzie jak w oryginale: walenie (pięscią w ziemię, budynki, wrogów - w sumie w cokolwiek) oraz chrupanie i przezuwanie (kogokolwiek, kogo uda mu się zauważyć), Mile, nieprawdaż? Ale i tak najlepiej mają Mądrale, bo po ich zjedzemu może stworzyć swych potornków (pomagają w walce, porywają przeciwników - ot, takie tam drobne prace domowe), przez co odczuwa ciągły na nich apetyt

Nienawidza: Zniwiarek i Meccarynsów... a właściwie to wszystkiego, co tylko weidzie im w droae!

Hobby: wrestling! Kabuto, mimo swej wielkośći, potrafi zrobić na przyklad naskok . no. tymi. jaki im tam - czterema literami, czy rzucić się na kogoś z łokciem (maniacy będą w każdym razie wiedziec, o co chodzi), co przy różnicy w wielkościach, sięgającej nawet 100 razy, robi

Ulubione pozywienie: nie, nie są to Madrale, bo sa nieco za cieżkostrawne. Co innego Vimpy. Choćby w postaci vimpiej zupy, vimpiej pieczeni, ciasta z vimpami, vinipich kanapek - ech, po prostu czegokowiek, byleby z vimpa!

Czasem przydatne fakty: Kabuto może użyć swych wspanialych rogów do nabijania przeciwników albo przechowywania na trudniejsze czasy zapasów pożywienia - może i głupio wtedy wygląda, ale tego mu akurat przecież nikt nie powie.

Stąd też zresztą i ostateczna ocena Za całkiem niezłe

stety nie jest ...

pomysły, grafikę przy włączonych pełnych detalach i bardzo fajny klimat należy się dziewiątka bez dwóch zdań. Ale znaczka jakości już nie dalismy - bo, aby te pełne detale włączyc, trzeba miec potężny sprzęt, a gdy się je powyłącza, gra wygląda już tylko tak sobie i w dodatku przegrywa walkę na wygląd z innymi, podobnymi tytułami (że wspomnę Sacrifice, czyli najbliższego jej konkurenta). Zagrać w Giantsów i tak jednak trzeba, bo tak prześmiesznej gry. dawno już na rynku nie bylo!

PS Na koniec odrobinkę o multiplayu. Tryb ten - poza nieco zmienionymi regulami, bo na przykład zamiast flagi łapiemy mozgowców - nic superodkrywczego bowiem nie oferuje, a w dodatku w podstawowej wersji gra ma dosć duże problemy z lagami, że o stabilności przy graniu przez Internet nie wspomnę. Zapowiadany jest już jednak patch to poprawiający, więc w momencie, gdy te słowa czytacie, problemy te powinny być już historią. Niestety, pewności co do tego w chwili obecnej mieć nie mogę, więc całość dyskretnie przemilczę. Ocena:

Dystrybutor:

Wymagania:

perfekcyjny klimat! świetnie podłozone głosy

nežle pokręcony scenariusz • ze zr ze świetnymi gagami Irzy rasy

enie shootera z

płus takie na przykiad wyścigi skuterów całkiem niezta grafika ale tylko na mocnym sprzęcie

Minusy: • wymagania sp

ze zmniejszonymi delala wygląda bardzo srednio...

brak save w dowolnym

bardzo nierówne (zazwycza

Nasi bohaterowie:

Meccarynsi (The Meccaryns)

Pelna nazwa: Meccarynsi lub w skrócie Meccsi

Członkowie naszego teamu. Baz, Tel, Reg, Gordon i Bennet

Oficjalna biografia: Meccaryr si to rasa zaawansowanyti technologicznie gwiezdnych podrożników. Dzięki swojemu zaawansowanemu technolo gicznie uzbrojeniu i wspanialej woiskowei taktyce sieją prawdziwy postrach w szeregach włoga – przynajmniej jeśli

zuca się na niego w kupie, a szefowi nie skończy się nagle amunicja...

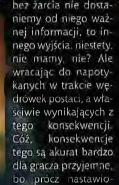
Kochają: oczywiście zaawansowaną technikę! Dzięki niej mogą bowiem stworzyć takie cuda techniki, jak przenośne generatory pola ochronnego, miny, granaty, krzaczaste kryjówki, karabiny maszynowe, wyrzutnie granatów, snajperki, rakiety samonaprowadzające, rakiety z zapalnikiem zbliżeniowym, milenijne możdzierze, przenosne wieżyczki strzelnicze i wielkiej mocy bomby mogące rozwalić nawet najmocniejsze

Nienawidza: przekletego monstra, przez którego ciągle wylewają im się drinki - wystarczy, że zrobi jeden nieuważny krok i już po drinku! No i tych dziwnych Sea Reapersów, którzy nie wiedzieć czemu nie potrafią stworzyć swoimi czarami jakich odjazdowych tropikalnych drinków.

Tajne dossier: Meccsi, dzięki swojej zaawansowanej technice i stworzonym przy jej pomocy rakietowym plecakom mogą sobie w miarę swobodnie latać. Dodatkowo chodzą słuchy, że mogą zbudować supertajny Gyrocopter, dzięki któremu swobodne latanie, zrzocanie bomb na przeciwników w dole czy nawet zabawa w powietrzne pojedynki są doslovnie na wyciągnięcie ich ręki!

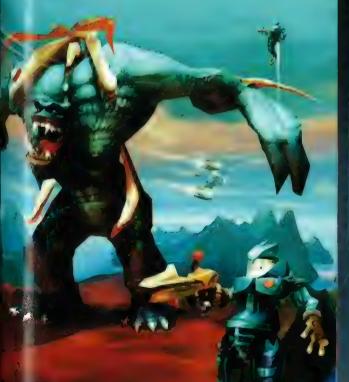
Dobre rady Meccsów: zaprzyjażnij się z "Mądralami"! Dzięki nim będziesz miał możliwość zbudowania bazy stanowiącej zaplecze logistyczne z różnymi ciekawymi przedmiotami i czadowym uzbrojeniem - pod warunkiem że jajogłowi będą mieli co jeść, bo z pustym żołądkiem nikt

Czasem przydatne fakty: Kabuto może użyć swych wspaniałych rogów do nabijania przeciwników albo przechowywania na trudniejsze czasy zapasów pożywienia - może i głupio wtedy wygląda, ale tego mu aku-



nych na technikę Meccarynsów część misji przyjdzie nam wykonywać w roli powabnej i wybitnie skapo odzianej Delphi (czemu tylko w wersji, która dotarła do redakcii, została ona ocenzurowana - na szczęście [patrz ramka] nie daliśmy sobie w kaszę rimuchać), a gra istotą mage a (a przynajmnie) umieją, z magii całkiem nieżle korzystac) trochę się jednak od dowodzenia tech nokratami rożni. Zresztą: największy ubaw ma się i tak z Obywatelem Kabuto (któż to jest - też znajdziesz w ramce: powiem tyle, że to coś. co na screenach przypomina Godzille) - tak, tak, w role giganta także się w końcu wcielimy! Może nie będzie to dokładnie ten Kabuto, ale to już tylko drobny szczegol. którym, by nikomu nie psuč historii, zajmować się akurat nie będę. A w jego przypadku wszelka taktyka sprowa





INFO · INFO · INFO



MATTER

Jakis tydzień temu wraz z Gem.inim wracalismy tramwajem z redakcji, dość "gęsta" nabi-Jakis tydzień temu właz z Gene mim włacatismy tramwajem z rodakcji, dość gęsto dabi-jając się z nowego fomb Raidera i włedy padło mniej więcej takie zdanie: "Gdzie tam no wej Larze do starenkiego Unrealal", po czym nasłapiły piętnastominulowe zachwyty nad tym, jak to Nierzeczywisty nadał świetnie się trzyma mimu upływu czasu. Bez ściemniania - Unreal to chyba najbardziej krzepki staruszek w dziejach gier komputerowych!

Ulver

py jednak od początku. To był czerwiec, myślami więk by CDA była już na zasłużonych wakacjach, gdy posię nagle on - Unreal. Szok, niedowierzanie, podziw. szacunek dla twórców. to tylko kilka z naszych reakcji, które zsumowane dały nam pierwszą, jakże pamiętną, dziesiątkę na lamach CDA. Dlaczego tak się stało? Ponieważ była i nadal jest to gra przełomowa pod każdym względem. Nie oszukujmy się, twórcom Unreala jak nikomu innemu w historii komputeryzacji udało się połączyć wszystkie najważniejsze aspekty gry, czyli.

Po pierwsze: klimat

Nie tak dawno zachwycałem się klimatem bijącym z monitora podczas giercowania w Rune'a. Niemniei jednak, gdy go skończylem i dla relaksu włączylem sobie Unreala, ze zdwojoną siłą dotarło do mnie, że grając w niego... nadal się boję! Setki razy przechodziłem już każdy poziom, wszystkie z nich znam na pamięć i choć wiem, gdzie i kiedy wyskoczy Skaarj czy Kraal, to jednak nadal czuję podniecenie. Czy



akaś gra tak na Was działa? Szczerze wątpię. Na pewno wpływ na klimat gry ma sama jej fapuła, o której tak właściwie, na "dzień dobry", nic nie wiemy. Dopiero w czasie gry sytuacja nam się trochę roziaśnia dzięki znajdowanym notatkom, choć i tak wiele spraw pozostaje niedomowionych. W czasie swej wędrówki bohater dość szybko natyka się na

dzīwną rasę Nali. Autochtoni planety Na Pali są bezlitośnie tępieni przez Obcych, odruchowo bronisz ich i to właśnie może okazać się kluczem do rozwikłania tajemnicy. Zaprawdę, ciężko jest opisać ten ponury klimat Unreala. Zgłębić i poczuć każdym zmysłem trzeba go samemu

Po drugie: Al przeciwników

W czasach, gdy w każdym shooterze przeciwnicy pchali się pod lufę jak barany na rzeż, potwory w Unrealu powaliły nas swą inteligencją. Nawet grając teraz, czuję strach przed Skaarjami, howiem zdaje sobie sprawę z tego, jak bardzo są nieobliczalni, że potrafią zaatakować od tyłu, z boku czy podczas starcia okrążyć bohatera. Wróg zawsze ataku-

je w miejscu i momencie jemu odpowiadającym, przewiduje, jak się zachowamy i stosuje nieprawdopodobnie szybkie uniki. Każdy, dosłownie każdy przeciwnik jest nieobliczalny, a przy tym agresywny! Zaskakujące jest tylko to: że potwory myslą jak człowiek. Najpierw o własnej skórze, a dopiero potem o zabiciu gracza. Kolejną nowalijką autorów z Epic MegaGames było wprowadzenie do gry dwoch trybów strzelania z każdej bront. Czegoś takiego do tej pory nie było, a poniewaz bronie same w sobie są bardzo przyjemne w użyciu, to nie dziwnego, iż pociąganie za cyngiel sprawia tak wielką radość. Pierwszy tryb strzelania jest zwykły, rażący przeważnie pojedynczymi pociskami, natomiast drugi zwiększa szybkostrzelność broni lub zwielokrotnia silę rażenia.

Po trzecie: oprawa audiowizualna

W zasadzie zamiast pisac jak wspaniale nadal prezentuje się Unreal powinienem Wam jedynie przypomnieć, że na jego silniczku powstają ciagle zapierające dech w piersiach gry. Przykład? Aby daleko nie szukac - Rune. Ten, kto widzieł Rune'a na karcie GeForce wie, ze ten silnik jest ponadczasowy i wytrzyma jeszcze kilka lat. Wracając jednak do bohatera tego artykulu - pamiętam, iż w pierwszej chwili największe wrażenie wywierały elementy natury, a więc woda, chmury i stońce-Mowiac szczerze, do tej pory nikomu nie udało się pobić superprodukcji GT Interactive pod tym względem.

Poziomy przytłaczają swym ogromem, zróżnicowaniem i pomystowoscią. Wnętrze statku kosmicznego, swiątynie tajemniczego kultu Nali. gorzyste kaniony, sredniowieczny zamiek. Wszystkie te poziomy posiadają jedną unikalną cechę: są diabełnie szczegółowe i zarazem pięk-

ne. No i to oświetlenie lokacjil Za każdym razem, gdy odpalam Unreala (czyli roniej więcej dwa razy w miesiącu), jestem oczarowany tym, jak realistycznie i, co najważniejsze, stopniowo rozchodzi się światto z lamp czy pochodni. A potwary? Ciężko nie czuć strachu, gdy nagle zza winkla wytoczy się potężnie zbudowany Brute czy równie niespodziewanie w ciemnym korytarzu pojawi się podobny do filmowego Predatora Skaarj. Strach ten poteguje nieprawdopodobna wręcz ścieżka dźwiękowa! Trochę wyciszona, tajeninicza muzyka ambient wprojwadza atmosferę niepokoju, a jednocześnie czyni to. będąc drugoplanową w stosunku do odgłosów planety Na Pali, które słychać na pierwszymi planie. Przechodząc przez otwarte przestrzenie planety słyszymy skrzek przelatują-

cych ptaków, szum wody z pobliskiego wodospadu etc. Jednakże pot zaczyna tak naprawdę spływać po plecach, gdy wchodzimy do zamknietych pomieszczen. Słyszysz jakieś kroki... kroki, które się zbliżają coraz bardziej aż w koncu oczom twym ukazuje się Obcy, przerażliwym rykiem oznajmiający, że Cię dostrzegł. Pociągasz za spust i huk wystrzału potężnym echem roznosi się po budowli. Zgrzyt zamka oznajmia, że w komorze znalazł się kolejny pocisk, a tymczasem jednocześnie słyszysz brzęk uderzającej o podłoże łuski i wsciekły wrzask trafionego potwo-

ps. Czy zdajecie sobie sprawę z tego, jak ciężko się pisze o czyms, co bezgranicznie się uwielbia? A to właśnie czuję w stosunku do Unreala. gdyż pomimo upływu lat jest to dla mnie nadal gra. która zasługuje na dziesięć oczek! To jest jak sen, a może raczej hibernacja, że zupełnie się ona nie starzeje. Nieustannie powstają dobre i bardzo dobre shootery. ale Unreal jest tylko jeden! Niepowtarzalny, wspaniaty, cudowny, wiel-





Najdružsza podróż

Przedstawiam niniejszym solucję gry The Longest Journey, czyli Najdłuższa podróż, najlepszej z gier, w jakie przyszło mi grać od kilku lat. Gra jest zdumiewająco obszerna, dostarcza wielu emocji i niezapomnjanych wrażeń. Jest też ogromnie zabawna. Można ia również dostać po polsku, i to spolszczoną w sposób zasługujący na wielkie brawa. Czy jest zatem jakiś powód, by w nią NIE zagrać? Chyba nie ma - zatem do dzieła.

El Generalo Magnifico

czyli dziwny sen (albo i nie sen?) głównej bohaterki -Przejdź w prawo, do drzewa, spróbuj uratować potem ułam gałazkę z drzewa. Uruchomi to sekwencję, w ktorej drzewo powie ci kilka rzeczy. Wypytaj je o wszystko, co się da, i zaoferuj mu pomoc. Weź łuskę z gniazda (tego, z którego wypadło jajo) i przejdź do strumienia w prawo. Wetknij w szczelinę rozwidloną gałąź, a potem połóż na niej rynienkę z łuski. I to byłoby wszystko. April ocknie się w swojej sypialni.

Rozdział 1

Wstań, otwórz szafę i weź małą, nakręcaną zabawkę. Przyjrzyj jej się dokładnie i wydłub oko (nad zabawkami znecają się tylko wyjątkowi sadyści, ale to oko będzie ci później potrzebne do zbawienia świata). Ze stolika przy łóżku weź fotografie i dziennik, a potem przyjrzyj się dziennikowi i weź zatknięte w środek swoje rozliczenie godzin pracy. Wyjdź z pokoju i pogađaj z Zackiem. Nieprzyjemny typ, ale na razie nie ma to znaczenia. Gdy Zack zniknie w głębi swojego pokoju, weź liść z plastykowej rośliny na pierwszym planie. Potem zejdź na dół. Przyjrzyj się tablicy ogłoszeń i weź różową notatkę, przejrzyj ją, a potem pogadaj z Fioną. Wypytaj ją o wszystko, co się da. Weź leżące na stole zapałki, a potem podaj jej różową notatkę o znalezionym pierścionku. To był twój pierścień i Fiona ci go odda.



Wvidź na zewnatrz i skieruj się ku maszynie z lewej. W rozpięte kable wetknij swój pierścień, co zapewni przepływ prądu. Potem pomanipuluj troche pokretłami w prawym dolnym rogu jest to dość zabawna łamigłówka logiczna. Musisz ustawić wszystkie przełączniki w linii poziomej. Gdy tego dokonasz, zapłonie zielone światełko. Pokreć zaworem w le-

wym górnym rogu, potem uruchom pokretło główne, a gdy ciśnienie spadnie, weź zacisk. Odchodząc od maszyny, weź pierścionek.

Przejdź w prawo i pomów z Cortezem. Wyczerpawszy wszystkie tematy, znów przejdź w prawo i minawszy wejście do kolejki podziemnej, udaj się przez park do Akademii. Wejdź tam i weź gumową rękawicę z kosza, a potem podejdź na górę i chwyciwszy paletę z pędzlem, zacznij malować. Skończywszy malowanie, pogadaj z Emmą i wyjdź z Akademii. Przejdź przez park ku mostom, a potem wejdź do kafejki.

Pogadaj z Charliem i (wyczerpawszy wszystkie tematy) weź ze słoja cukierki. Wejdź dalej i przejrzyj plakat obok szafy grającej. Weź darmowe

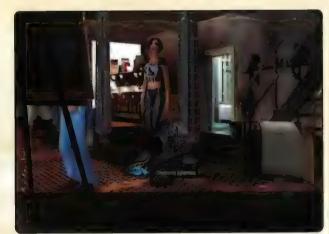
bilety i obejrzyj je, by znaleźć adres. Podejdź do stołu i weź z tacy kawał chleba, a potem pogadaj z Emmą. Na koniec podejdź do Stanleya (to ten grubas przy barze) i pogadaj z nim, a potem podaj mu rozliczenie i zażądaj wypłaty. Powiedz, że w razie czego rezygnujesz z pracy. Kiedy spyta o nocna zmiane, możesz odpowiedzieć, co chcesz. Nie ma to wiekszego znaczenia dla rozwoju gry. (IMHO lepiej na nią przyjść - zdarzy się coś dziwnego...) Wyjdź i wróć do domu granicznego. Wejdź do swego pokoiku i otwórz okno, a potem wyjrzyj przez okno i - aby zwabić mewę - rzuć chleb na nadmuchiwana kaczke. Potem pociągnij za łańcuch, co uwolni sznur od bielizny. Wyjdź i wróć na placyk przed kawiarnią, a potem weź niebieska dmuchana kaczke. Wejdź do metra i użyj skanera. Kup kartę na cały tydzień. Wejdź na peron i obejrzyj sobie iskierki po lewej stronie ekranu. Uwiązi tam klucz, który może ci się przydać.

Teraz uważaj. Przywiaż zacisk do sznura na bielizne i obejrzyj gumowa kaczkę. Zdejmij przylepiec i napraw nim rozdarte rękawiczki. Nadmuchaj kaczkę (ikona ust) i wetknij ją pomiędzy szczęki zacisku przywiązanego do sznura. Całe urządzenie opuść na leżący poniżej peronu klucz i wyciagnij klucz do góry. Idea polega na tym, że kaczka rozpiera szczęki zacisku, a potem, kiedy ujdzie z niej powietrze przez otwór, pozwala im się zacisnąć na kluczu. Mocno naciągana zagadka, sam próbowałbym pewnie zrobić ze sznura lasso - ale co tam...

Wejdź do pociągu. Ten zawiezie cię, dokąd zechcesz - w tym celu spójrz na ekran pod sufitem i kliknij stację, na której chcesz wysiąść. Teraz będzie to Waterton Bridge. Skieruj się na prawo do galerii. Po wejściu znów podejdź w prawo i pogadaj z Cortezem. Po skończonej rozmowie Cortez wyjdzie. Wróć do domu. Pogadaj z Fioną i usiądź, by popatrzeć na film wideo. (Jeśli wybrałeś pracę na drugą zmianę, idź do kafejki.) Tak czy owak, inicjuje to rozpoczęcie następnego rozdziału naszej opowieści.

Rozdział 2

Budzisz się w swoim pokoiku. Zejdź na dół i porozmawiaj z Fioną. Powie ci, że Zack powinien wiedzieć, gdzie można spotkać Corteza. No to wróć na góre i pogadaj z Zackiem - dowiesz się od niego, gdzie przebywa ta-



jemniczy Latynos. Udaj się do metra i przejedź do Metro Circle. Znalazłszy się tam, skieruj swe kroki do Zachodniej Bramy. Przejdź na prawo i pogadaj z zamiataczem. Potem pchnij kubeł na śmieci i pogadaj z jegomościem podpierającym słup. Prowadź rozmowę tak, by mu przypomnieć, że chętnie by coś przekąsił. Obejrzyj kałużę zielonkawego śluzu i potrzymaj nad nim przez chwilę jeden z cukierków. Daj ten cukierek detektywowi i poczekaj, aż sobie pójdzie (a zrobi to w tempie, można by rzec, ekspresowym). Udaj się za nim i weź kapelusz, który zgubił. Wróć na prawo i obejrzyj skrzynkę z bezpiecznikami pod słuрет, a potem otwórz płyte kluczem znalezionym w metrze. Za pomocą gumowej rękawicy wyjmij wadliwy bez-

Wejdź za sprzątaczem do alejki. Spójrz na cień na ścianie - niewiele trzeba, by mógł kogoś przerazić - i połóż kapelusz na szczycie stosu śmieci rzucających cień na ścianę. Potem nakręć zabawkę (policianta) i połóż na skrzyni obok stosu. Otwórz kubeł śmieci i zapal odpadki za pomocą zapałek. Poczekaj, aż Freddie wyjdzie na zewnątrz, da się sterroryzować, zatańczy - i wejdź do środka. Podejdź do Corteza i porozmawiaj z nim. wyczerpując wszystkie tematy. Kiedy Cortez otworzy przejście, zgódź się i przejdź

Odzyskawszy możliwość ruchu, przejdź w prawo i pogadaj z kapłanem, wypytując go o wszystko aż do wyczerpania tematów. Nieważne, że nic nie rozumiesz - poczatkowo tylko potrząsaj głową - wkrótce zacznie ci coś świtać, a po chwili wszystko pojmiesz. Kapłan pokaże ci stragany na lewo od wejścia. Pogadaj z kupcem i daj mu monete, co pozwoli ci kupić flet. Wróć do kapitana i ponownie podaj mu listę doręczeń. Potem skocz do sprzedawcy map i pokaż mu listę, biorac od niego kolejne zlecenie. Dowiesz się, jak dotrzeć do domku Briana. Nie staraj się zapamiętać wskazówek - domek i tak ukaże się na mapce miasta. Udaj się do domku Westhouse'a i porozmawiaj z nim o wszystkim, a kiedy skończysz, daj mu listę do podpisu. Przy wyjściu dostaniesz od Briana pamiatkowy zegarek. Spróbuj go nakręcić za pomocą pinezki wziętej z tablicy ogłoszeń w domu granicznym. Otworzy się nowy portal. Po powrocie pogadaj z Cortezem - coś niecoś (choć dalej nie wszystko) się wyjaśni. Aby poznać zamiary skomputeryzowanego wroga, musisz odszukać króla hackerów, a kontakt паda ci niejaki Warren Hughes.

Na koniec idź do kafejki i porozmawiaj z Charliem. Przejdź w lewo i pogadaj z Emmą - kiedy się pojawi. Spyta cię o randkę z Zackiem. Możesz iść na randkę albo zostać i obejrzeć pokaz. W obu przypadkach skończy się tak samo.

Rozdział 3

Wyjdź i pogadaj z tkwiącym na korytarzu niczym kołek Zackiem. Kiedy skończy (co za s...obek z niego), ruszaj do metra i wysiadź przy Hope Street. Wejdź do katedry i skieruj się ku konfesjonałom. Porozmawiaj z księdzem, aby dowiedzieć się, gdzie możesz spotkać Warrena Hughesa. Po wyjściu z katedry skieruj się do budynku 87. Pogadaj z dzieciakiem siedzącym na schodach - to właśnie poszukiwany przez ciebie Warren. Adres interesujacego cie hackera dostaniesz nie od razu. Pod koniec rozmowy buntowniczy nastolatek da ci propozycje nie do odrzucenia. Musisz się włamać do siedziby Departamentu Policji. Przejdź do metra i podjedź do Metro West.

Marcurię, stolicę Arkadii (w miarę szczęśliwej). Zejdź po schodach, przejdź do kramów i pogadaj z handlarzem map oraz cwaniaczkiem, który proponuje gre w trzy kubki. Na razie nie podejmuj gry, tylko przyjrzyj się ptakowi. Wyczerpawszy w rozmowie z handlarzami wszystkie tematy, przejdź do bram miasta, a potem skieruj się do

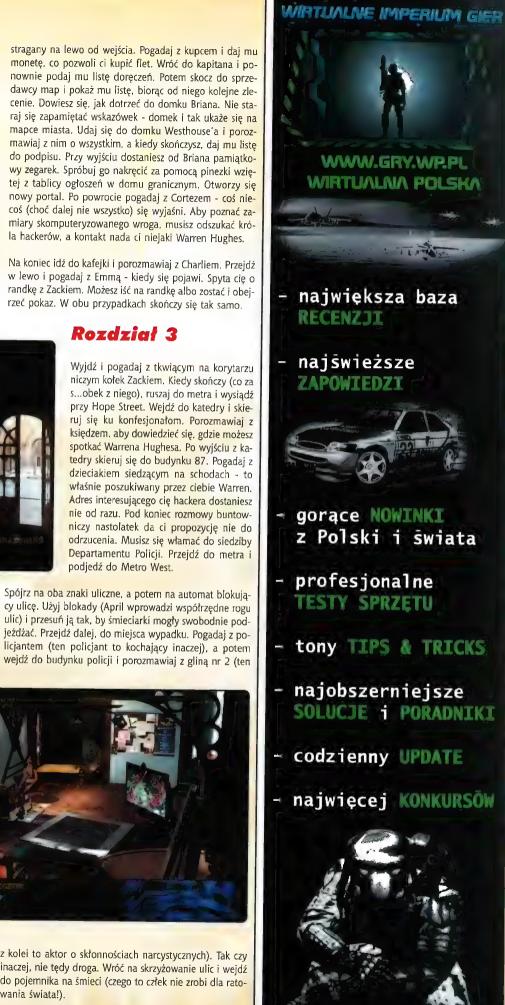
irzystani. Pogadaj ze starym marynarzem. Spytaj go o skrzynie, a opowie ci o swoim ptaku (ehem - nie tym). Potem poproś go, by opowiedział ci jakąś historię. Skończywszy ze starym zgredem, przejdź do wielkiego statku w głębi. Porozmawiaj z kapitanem, a potem wróć na rynek i przejdź do świątyni, tam znów wypytaj kapłana - Vestrum Tobiasa o wszystko, co się da. Nie martw się, jeśli nie zrozumiesz zbyt wiele. Kiedy skończy, zapytaj go o Briana Westhouse'a. Przeidź do sprzedawcy map i zapytaj o Briana. Nie chce zdradzić adresu - wróć wiec do kapłana w świątyni. Wypytuj go tak długo, aż się dowiesz, że Brian znany jest też jako Toczący się Człowiek. Czy jakoś

Przejdź na rynek, do kramów i zacznij rozmowę ze sprzedawcą map. Kiedy zwolni swego doręczyciela, powiedz, że chętnie weźmiesz tę robotę - z czegoś w końcu trzeba żyć, nawet w baśniowej Marcurii. Dostaniesz od sprzedawcy listę i mapę. Przejdź do portu i daj mapę kapitanowi Białego Smoka. Nie zechce podpisać listy doręczeń, dopóki nie zagrasz mu jakiejś melodii, bo jest człowiekiem przesądnym. Przejdź do miejskich wrót i spójrz na

z kolei to aktor o skłonnościach narcystycznych). Tak czy inaczej, nie tędy droga. Wróć na skrzyżowanie ulic i wejdź do pojemnika na śmieci (czego to człek nie zrobi dla rato-

Jesteś wewnątrz kwatery policji, ale daleko ci jeszcze do wykonania misji.







Wyrzuć swoje płyty...

Muzę ściągnij z Sieci!!! Powiemy ci jak i skąd.



W lutowym magazynie .net także:

- dEgeneracja jacy naprawdę są polscy internauci?!?
- Piersi w Internecie wywiad z Pawłem Kukizem
- Zmień sobie skórę odmień z nami swój komputer!

oraz

Poradniki i kursy, WAP, Ślicznetka, Linux, testy sprzętu i oprogramowania.



Pogadai z oficerem(ka) dyżurnym(a) i spytaj ją o archiwa. Popatrz na leżącą nieopodal skrzynke z narzedziami. Weź kartkę papieru. Podejdź do dwu byczących się fachowców i poproś, by naprawili drzwi. Potem pokaż im formularz zlecenia. Przyjrzyj się formularzowi i podejdź do sierżancicy, poproś ją o nowy formularz. Daj go robolom - niestety, nie jest

to TEN formularz, wobec czego znów musisz pogadać z policjantka. Pokaż najnowszy formularz fachurom - wreszcie wezmą się do dzieła. Są tak zajęci, że musisz ich jakoś stamtąd odciągnąć. Spójrz na oba telefony i zapamiętaj numer lewego. Skorzystaj z prawego telefonu i zadzwoń na numer lewej budki. Potem podejdź do obu roboli, najpierw jednemu (grubemu) powiedz, że ma telefon, potem zrób to samo z chudym. Fachowców masz z głowy. Zewrzyj dwa przewody i... drzwi się otworzą! Genialne. Ale musisz jeszcze pozbyć się grubej sierżancicy. Przejdź w lewo, spójrz na półki za nią, zobacz, jaki formularz leży najdalei, i poproś ja właśnie o ten. Baba się zajmie przeszukiwaniem półek, a ty znów każ April zewrzeć końce przewodów i właź do środka.

Tu trzeba będzie znów podłożyć komuś świnię, ale co tam! Dobrze podłożona świnia to najlepszy przyjaciel człowieka. Spójrz na nazwiska na wszystkich szafkach, a potem podejdź w lewo do zajętego klopika. Wyłacz światło (ważne!!!) i pogadaj z tkwiącym wewnątrz gliną (nawiasem mówiąc domyśliłeś się chyba, że to ten sam, którego April poczęstowała przytrutymi cukierkami w zaułku obok kina). Przedstaw mu się jako pani sierżant Hernandez i weź klucze, które ci poda z nazwis<mark>kiem.</mark> Otwórz jego szafke i zajrzyj do środka. Zbadaj rozbity kawałek lusterka i weź odprysk. Przeczytaj znajdującą się pod spodem notatkę. Weź lekarstwo i spójrz na futerał, w którym dziarski - acz cierpiący na okropne rozwolnienie - podoficer trzyma najwyraźniej coś cennego. Wróć do klopa i podaj nieszczęśnikowi lekarstwo, a potem wypytaj go o wszystko, co się wiąże z jego żoną. Dowiesz się, kiedy przypadają jej urodziny. Poczekaj, aż cierpiący glina kichnie i szybko podmień mu sztuczne oko na imitację gałki ocznej, którą wydłubałeś z zabawki. I to wszystko. Wyjdź na korytarz i skorzystawszy z karty kredytowej, weź puszkę napoju z automatu. Potem przyłóż oko gliny do czytnika i wejdź do archiwum

Spójrz na drukarkę, a następnie skorzystaj z komputera. Wyszukaj akta Warrena i wyedytuj je, a potem spójrz na imię jego siostry i poszukaj jej danych (powinieneś otrzymać dłuuuuugi numer, pod którym znajdziesz jej dalsze akta). Wydrukuj akta siostry i poszukaj dalszej informacji. Dotariszy do danych o kościele Voltec, kliknij imię Jacoba McAllena. Poszukaj dalej i zapisz symbole, jakie ukażą się na dole ekranu. Wyloguj się, weź wydruki z drukarki, a potem skorzystaj z panelu pod przeciwległą ścianą i wpisz symbole, które przed chwilą zobaczyłeś przy nazwisku Jacoba. Przejrzyj teczkę i weź kryształ z danymi. Wychodząc obok sier żancicy, zabierz leżący na ziemi śrubokręt. Wyjdź z kwatery policji.

Wróć do budynku 87 i daj Warrenowi wydruki dotyczące jego samego i jego siostry. Potem udaj się we wskazane ci przezeń miejsce. Nie wchodzac do garażu, przyjrzyj się stojącej przed nim maszynie (shaker do farb) i włóż do niej puszkę coli. Następnie wróć przed komisariat i daj nadętemu glinie wstrzaśnieta (nie mieszana!) puszkę. Gdy gliniarz pójdzie czyścić mundur, użyj kawałka lusterka na promieniu lasera (McGyver się kłania!) i podszedłszy bliżej, ookręć śrubokrętem błyszczący detal (będzie to moduł antygrawitacyjny) i wróć do garażu w porcie.

Zastukaj trzykrotnie i wejdź. Pogadaj ze stukniętym hackerem i daj mu kryształ z danymi, a potem spytaj, czy nie zechciałby zrobić dla ciebie nowej karty identyfikacyjnej. Zrobi, ale nie za frajer. No ale oprócz gotówki przyjmuje też zapłatę w innej formie. April jest wszak przystojną 18-tka... He, he, nie licz na to - sam hacker stwierdził, że odkąd stracił obie nogi na wysokości bioder, to odeszła mu też chęć na dziewczynki. Daj mu antygraw zdobyty na miejscu katastrofy i wyjdź. Wróć do kate-

dry i podsłuchaj rozmowę Corteza z kapłanem. Kiedy świątobliwy mąż pójdzie sobie precz, porozmawiaj z Cortezem. Nie ma lekko - los świata w twoich rekach, ale byłoby to jeszcze do zniesienia, gdyby ktoś ci zechciał cokolwiek wyiaśnić!

Wróć do domu. Każ April udać się na górę do pokoju. Niech pogada z

Rozdział 4

Zaczynasz przed gospodą. Wejdź i pogadaj z oberżystką. Kiedy odejdzie, do izby wkroczy dziwaczny stwór. Porozmawia z nim. to uczony Abnaxus. Poprosi cię o wizytę z samego rana. Kiedy wyjdzie, poczekaj, aż April poczuje się zmęczona. Każ jej usadowić się w fotelu, niech sobie pośpi. Rano spróbuj wyjść. Oberżystka da ci bardziej pasujące do okoliczności ubranie i poprosi April, by odpracowała dług. Po wyrażeniu zgody dostaniesz trochę kasy. Wyjdź i udaj się do miasta.

Przejdź do nowej lokacji, która właśnie pojawiła się na mapie i zapukaj do drzwi. Poczekaj, az gospodarz zejdzie na dół i wypytaj go, o co się da. Poproś o pomoc w walce ze złem. Opowie ci historię o "Bogu, który zstąpił z nieba". Skończywszy rozmowę, wyjdź i udaj się do domku Briana Westhouse'a. Porozmawiaj z nim o wszystkim. Usłyszysz odeń historię o "latających ludziach". Przejdź na miejski rynek i udaj się do świąty-



ni. Kapłan poradzi ci, być poszukał informacji w Enklawie Wiedzy. No. dobra. Przejdź do przekupnia od map i podaj mu listę doręczeń. Da ci następne zlecenie.

Spróbuj zagrać w trzy kubki. Dla wykrycia oszustwa posłuż się śrupokrętem - przyłóż go kolejno do kubków i wybierz ten, który zacznie podskakiwać. Cwaniak spuści z tonu - a ty wygrasz... kalkulator. Wyjdź z placu i przejdź do oberży, a potem spytaj o przesławną nawigatorkę, Tun Luiec. Dowiesz się, że aktualnie szuka pracy. Wyjdź i idź do portu na mały pomost. Poproś starego matoła o kolejną z jego przesławnych opowieści, a gdy zostawi ci wybór, każ April powiedzieć, że chętnie posłucha opowieści o "Bogu, który zstąpił z nieba". Dowiesz się o istnieniu Morskiego Ludu (Mermen). Opuść doki i idź do Enklawy. Wejdź i zejdź schodami w dół. Pogadaj z kapłanem i poproś o możliwość przejrzenia kilku ksiąg. Powiedz Yerinowi, że nie bardzo wiesz, o jaką księgę chodzi, ale chcesz się czegoś dowiedzieć o skrzydlatym ludzie. Przejrzawszy księgę, dowiesz się, że ud ten mieszka na wyspie Alais. Tego ci było trzeba. (Mozesz też poczytać opowieści o innych ludach, jak również podania i legendy - a nuż się przyda... kiedyś?)

Wróć do portu i spytaj starego żeglarza, czy zna jakieś opowieści o wyspie Alais i skrzydlatych ludziach. Owszem, zna i wie, gdzie jest ta wyspa, ale jego łódka jest niezbyt odpowiednia do takiej podróży. Przejdź do kapitana i spytaj, czy nie przewiózłby April na rzeczoną wyspę. Otóż stoją temu na przeszkodzie trzy rzeczy: kapitan jest wstrętnym, męskim szowinistą i nie lubi kobiet na pokładzie, od miesiąca nad wodami panuje martwa cisza, bo alchemik, Roper Klacks, zniewolił wszystkie wiatry, a po trzecie - kapitan nie ma nawigatora. No dobrze, wszystko po

Podejdź do starego maru... marynarza. Pogadawszy z nim. dowiesz sie. że kapitan ma wobec niego dług wdzięczności (uratowanie życia, choć jak widać na załączonym obrazku - niewiele jest ono warte). Ale staruch nie bardzo jest skłonny do wstawiennictwa, chyba że odzyskałbyś dla niego jego ptaka, którego stracił na rzecz miejskich cwaniaków (wiadoma to rzecz, że wilki morskie, dzielne i mądre w swoim żywiole, głupieją straszliwie, gdy tylko dotkną stopą suchego lądu).

No dobra. Udaj się na rynek, do kramów, i wymień śrubokręt za ptaka (po mojemu wymiana korzystna). Oddaj ptaka zeglarzowi (ptak niewiele zvskał na zmianie panów, czemu daje wyraz) i wróciwszy do statku, przypomnij kapitanowi o tym, że jest winien staremu przysługę. Dowiesz się o dwu pozostałych przeszkodach - brak wiatru i nawigatora.

Czas na dodatkowe przygody!

Udaj się w stronę lasu (za miasto). Po drodze porozmawiaj z krukiem, któremu wyraźnie znudziło się towarzystwa starego marudy. Kruk stanie sie twoim najwierniejszym kibicem, który kilka razy wyręczy cię w potrzebie. Kiedy odleci, ruszaj w las i idź ku mostowi. Spotkasz tam dziwacznego kretoluda (jeśli zgodzireś się na nocną zmianę w kafejce, to powinieneś pamiętać, że taki właśnie stworek wyskoczył z grającej szafy). Jest to przedstawiciel ludu Ben-Bandu. Biedak szuka swego zaginionego brata. Wezwij kruka (grając na flecie) i poproś, by się rozejrzał.

Kiedy odleci, skieruj się w prawo, ku mostowi. Ha! Niestety, tedy nie przejdziesz. Wróć w lewo. Przy zakręcie drogi siedzi jakaś starucha, która prosi April, by pomogła jej dostać się do domku. Starucha jest godna zaufania mniej więcej tak, jak minister podatków, który mówi, że je zmniejszy, ale co tam! Pomóż starej i idź za nia do jej domku. Domek też jakiś podejrzany. Wejdź, w końcu to przygodówka :).

Kiedy April zostanie sama, przyjrzyj się szafce z prawej strony, a potem weź stojącą obok miotłę i przewróć nią szafkę. Ze środka wyskoczy zaginiony kret Ben-Bandu. Jego opowieść jest równie krótka, co wstrząsająca. Staruszka w rzeczy samej jest okropnym potworem o imieniu Żerlica, który wykorzystuje łatwowierność zagubionych w puszczy wedrowców. No, ale zaraz mu pokażemy, że się okropnie naciął. Weź leżącą na stole małą czaszkę i rozwal nią okno w głębi, a potem chwyć kreta i wyrzuć go przez okno. Zanim jednak kret zoąży sprowadzić pomoc czy otworzyć drzwi z zewnątrz, do chatki wpadnie wściekła starucha. Ojjj, jaka paskudna morda. Z lewej, pod stołem, jest luźna deska. Użyj jej przeciwko potworowi... I dobrze mu/jej tak (ciekawe, że niegodziwcy czyhający w głębokich lasach na bezbronnych, zagubionych węgrowców, kończą niemal schematycznie - w kotle albo w ogniu). Swoją drogą Żerlica dała się wykończyć w sposób wręcz dziecinnie prosty. Tym gorzej dla niej, głupi potwór to już wręcz obraza moralności...

Wyjdź przed chatkę i udaj się do wioski ludu Banda. Pogadaj ze Starszym kretów, potem z krukiem, a na koniec z Ben-Bandu i jego bratem. Wejdź do Jamy Ducnów i połóż się na łóżku. Obejrzyj i wysłuchaj wszystkiego, co ci mają do powiedzenia duchy - i te dobre, i te złe.

Rozdział 5

Obudziwszy się, pogadaj ze Starszym. Powiedz mu, że April miała Bak--Baar (cokolwiek by to znaczyło). Sympatyczny kret da ci kawałek dys-



ku. Obudź kruka i ruszaj na bagna w prawo. Przejdź przez most i weź jeden ze szkarłatnych kwiatków. Podejdź na szczyt wzgórza i spójrz na unoszący się w powietrzu zamek. Podejdź doń i dotknij posągu. Spójrz na krzak w prawym dolnym rogu i spróbuj zerwać jagody. Wezwij kruka (głosem fletu) i każ mu zebrać kilka jagód. Zmieszaj jagody z płatkamił szkarłatnego kwiecia i otrzymanym w ten sposób kremem posmaruj usta posągu. Przemów doń i wejdź do zamku...

Podejdź do gargulca w prawym dolnym rogu i wetknij mu w łapę monetę. Zdmuchnij promienie z dłoni i daj kolejną monete, a potem weź z łap pieprz i sól. Potem znów zdmuchnij płomienie. Przejdź na dół ekranu i przekręć klepsydrę. A potem szybko pobiegnij do drzwi, zanim schody opadną w dół. Nie cierpię elementów zręcznościówek w przygodówkach!

Spójrz w zwierciadło i spróbuj wziąć leżący przed nim pergamin. Na razie to ci sie nie uda - zapukaj do kamiennych drzwi, a gdy się obrócą ujawniając kolejną klepsydrę, przekręć ją i szybko pobiegnij ku nastepnym drzwiom (znowu?!). Przejdź przez następne drzwi i sypnij pieprzem gargulcowi w pysk. Skieruj się do wieży. Kiedy pojawi się wredny Klacks (uwaga - zrób save gry), pogađaj sobie z nim, wyzywając



go na kolejne pojedynki. Wprawdzie wygra każdy z nich, a e będzie zabawnie. Osobiście polecam monolog Makbeta i grę w klasy. Jak już się zabawisz, wgraj poprzedni stan gry i zacznijmy bawić się serio. Tzn. pogadaj, ale nic nie kombinuj - możliwie szybko spróbuj mu dać kalkulator, czym wyzwiesz go na pojedynek arytmetyczny.

Jak już udowodnisz mu, że jest cienki Bolek w zakresie "matematyka dla klas 1-4 szkoły podstawowej", daj mu kalkulator, Alchemik zniknie, pokonany magią z Krzemowej Doliny, a ty każ April wejść do wieży i przesuń zasłone przy oknie. Weź fiolke i otwórz okno, a potem wezwii kruka. Weź białą fiolkę z szafki na książki i przesuń czaszkę, by odsłonić błekitną fiolke. Potem obejrzyj wszystkie fiolki. Biała to chmury, żółta - jedwab, niebieska - lód, a zielona - pajęczyna. Spójrz na księgę zaklęć i odczytaj składniki pierwszego zaklęcia. Podejdź do kotła (w prawym dolnym rogu) i weź żółtą flaszkę. Wlej do kotła esencję białą, zieloną i niebieską (w takiej, a nie innej kolejności!). Weź napój i wyjdź z wieży. Podejdź do zwierciadła i każ April wypić napój - stanie się niewidzialna i będzie mogła wziąć kartę pergaminu. Wróć do wieży i włóż kartę do księgi - teraz April zobaczy tajniki innych czarów.

Podejdź do kotła i mieszaj - jak następuje, pamiętając o właściwej kolejności: żółta, biała i niebieska - napój lekkości. Weź napój, podejdź do lewego rogu i używszy napoju, unieś April w górę i każ jej wziąć czerwoną fiolkę pod skiepieniem sali. Teraz przygotuj resztę napojów: biała. czerwona, niebieska - napój wiatru. Czerwona, czerwona, płękitna - napój wybuchowy. Zielona, żółta i niebieska - napój wiążący magię. Zostaw kocioł i podejdź do kryształu. Użyj na krysztale napoju wiażacego magię, a potem zniszcz kryształ. Daj napój wiatropędny (wywar z kminku?) krukowi i wypuść go przez okno.

Wróć do miasta

Idź na przystań i pogadaj z kapitanem Nebevayem, Powiedz mu, że Roper Klacks jest już epizodem w czasie przeszłym. Twardziel nadal się upiera, więc użyj ponownie napoju wiatropędnego. Teraz kolej na ostatnią rzecz. której mu trzeba. Przejdź do oberży i daj mapę niebieskoskórej kobiecie. Powiedz jej, że jest dla niej praca. Kiedy odejdzie, przejaź do świątyn i porozmawiaj z Tobiasem. Powiedz mu, że płyniesz na wyspę Alais, a dostaniesz od niego talizman równowagi. Teraz już możesz wypływać. Idź na przystań i zgłoś się do kapitana. Ufff.

dokończenie za miesiąc

Komputerowa Komputerowa

Witam...

116 Scene kamputerow

W dzisiejszym kąciku możecie przeczytać o sztuce "układania literek". Nie da sie ukryć, że ASCII może zrobić każdy, ale dobre ASCII - to już robota nielicznych. Jeżeli chcecie się dowiedzieć co nieco na ten temat, zapraszam do czytania. W tym miesiącu rusza także nowy dział (hm... to nie lest dobra nazwa) "Chcialbym przedstawić ...", w którym mam zamiar prezentować ciekawych ludzi wraz z ich pracami (są na CD w dziale scena w odpowiednim katalogu, którego nazwa jest taka sama jak xywka). W tym miesiącu jest tö Graff z grupy Tatanka. Posłuchajcie jego prac. Wszystkich tych, którzy się oburzyli na brak stuffu scenowego w grudniu, zapawniam, że jest to iednorazowa wpadka. I jeszcze jedna sprawa. Jeżeli chcecie trzecią stronę (a to oznacza więcej kursów i ciekawych artykułów - w przygotowaniu kurs Mod Plug Trackera i może kurs programowania efektów graficznych w c++ w oparciu o propozycję Pana Wiktora Zychli), to piszcie do wydawcy. Yox populi vox dei (głos ludu głosem Boga). To działa. Pozdrawiam wszystkich.



SCENA ASCINA

Era trybu tekstowego minęła już bezpowrotnie, jednak można spotkać jeszcze grupę ludzi, dla których jest to chleb powszedni. To właśnie oni tworza ASCII\ANSI scene, a tablice kodu ASCII znają na pamięć =).

SCII art jest zapewne każdemu znana (chociaż być może nie zdawaliście sobie z tego sprawy), któż bowiem nie stworzył tradycyjnej buźki :), która sama w sobie jest już grafiką ASCII. Jednak sztuka ASCII to nie tylko krótkie symbole, ale również bardziej złożona grafiką, nad którą jej twórcy spędzają ogromną ilość czasu. Na czym ona polega? Otóż to nic innego jak obraz stworzony ze znaków kodu ASCII (natomiast ANSI jest tylko kolorowym uzupełnieniem). ASCII art możemy podzielić na kilka rodzajów: PC-bloki wykonane z tzw. "kwadratów". Ami-ascii polegające na stworzeniu obrazu z samych "kresek", potocznie nazywanych też "drutami". a także newschoolowe ascii powstale na skutek ułożenia obrazu z bardziej dostępnych znaków (nb. dające większe możliwości). ASCII art to temat bardzo szeroki, gdyż tylko swoje packi wydają tylko takie grupy jak Mimic, Remorwyłącznie od wyobraźni grafika zależy, jaki obraz stwo- se81 czy Secular. Grupa Remorse81 istnieje już od około rzy, zaś jedyną barierą mogą być ograniczenia w ilości dostepnych znaków. Podstawowymi narzędziami są wszelkie edytory tekstu, choć bezdyskusyjnie praca odbywa się w dobatkowa dużą dościa kolini Mimie to grupa o wiele środowisku DOS, Najpopularniejsze narzędzia to ACID- mnocza, jednac na RC platformu nuburdzie aktowna DRAW: Louis & ACIDY/EW. This hie less to kon occurs man/s. zad Secular to grupa o rosyjskich korzeniach, jednak pro-На Антиже пирановет розриманут ейуючен до 150 тех — Результ и техничен эторгия подпленит.

Anonim to pierwszy po ski magazyn dyskowy o tematyce ASCIIVANSI scena istnieje nie tylko na platformie PC, dobrze działa także na Amidze (warto wymienić tu takie gruart scenowej wydany przez grupę kłAA. Jeżeli jesteś choćpy jak link124, kOre., Sative Mea, Inhale czy Twisted), by w małym stopniu zainteresowany tematyką ASCII. to śmiało możesz sięgnąć po tę lekturę. Naszym projektem C64 czy Atari ST (świetne prace Mc.Lasera). PC ASCII

scena w Polsce prezentuje się dosyć dobrze - jeśli weźmie-

my pod uwagę cały świat. Działają obecnie 3 grupy: IPC

(Independent People Community), k!AA (Klub Anon mo-

wych Azkoholikuf), a także theLoOp, reszta dość długo

milczy. Wszystkie prace prezentowane są w odpowied-

nio wykonanych ASCIIpackach lub koliach, niekiedy z

bardzo ciekawym designem, przez co stają się swoistego

rodzaju sztuką. Nie ma co ukrywać, że ASCII\ANSI scene

swoje dni świetności przeżyła dawno temu, jednak na-

dal garstka osób fascynuje się możliwościami trybu tek-

stowego i tworzy swoje prace. Dlatego też stwierdzenie.

że zostanie ASCII makerem staje się z dnia na dzień zaję-

ciem coraz bardziel elitarnym i undergroundowym, nie

bedzie dalekie od prawdy. Nowych zapaleńców w tej

dziedzinie sztuki można szukać ze świecą w reku, co nie-

stety nie wróży ASCII art ciekawej przyszłości. Sytuacja

ma się podobnie na arenie światowej, gdzie regularnie

1993 roku, a jej historia jest bardzo bogata (niezbyt wie

le grup może się pochwalić około 40 packami, a także

Podo\wizzarts+k!AA+secular email: p.o.d.o@ids.pl

mamy zamiar pobudzić polską scenę ASCIIANSI do życia

- zatem jeśli jesteś zainteresowany tworzeniem grafiki w

trybie tekstowym, to zapraszam do korespondencji lub do

ASCII w Internecie

www:

http://www.acheron.org http://www.mimic.ca http://www.remorse.org http://artpacks-acid.org

przeczytania zawartości magazynu.

ftp://ftp.remorse.org ftp://ftp.mimic.ca

EFnet irc: #ascii #ansi IRCnet irc: #ascii

Kurs MS DOS-A

zaczycznej jak mykle od tejni. Ató w jakoni stopnik zetknej się z proprzenowaniem, ten wie, co w jest ovienus. Menliicio się tego demiedzioc z korsa Pascala (jak zwykle Raziel & PolarX wnie wyroczają i). kie i za je si je kiek i ljegovijski i eleknok krypiskara i a si u sekse i vijekskimlani.

renna to zareżer wowania prawa program czosyka prawa-, w ktorej możemy zapisywać dane odpowiedniego typu e lub rzeczywisie ero). Możnikyj od stolskom pliko wa nie, ale w niako ce esi mesimowi e protes Wifayosiu na przykład by zdefin owoczmienne wyrarczy wprak w odpowiednim mejsou var nazwa-zmiannej typ_zmiennej. Potem mozemy robić z ta zmienna (prawieh wiewstko comamisie tylko godobi.

W MS DOS-ie (jak się co bystrzejsi domyślają ;)) równiez istnieją zmienne. Jak one wyglądają? Definiujemy

set nazwa zmiennej = wartość zmiennej

Polecenie to możemy wywoływać w dowolnym miejscu programu. Natomiast niszczymy naszą zmienną tym samymypoleremiem jednok bez warroso dane, zmien-

set nazwa_niszczonej zmiennej =

Jak widać, nie definiujemy typu zmiennej, bo jesteśmy ograniczeni tylko do łańcuchów znaków (odpowiednik w Pascalu - string). Zapomnijcie również o tworzeniu rekordów czy obiektów - to nie ta liga :(. Choć mimo to istnienie zmiennych nawet w tak okrojonej formie daje nam kilka ważnych możliwości. O tym za chwilę i w dalszych odcinkach. A oto przykładowy plik wsadowy (worzący naszą zmienną:

set tekst=lde z kumplami na browca rem Utworzylismy zmienną "tekst" nadając jej

wartosc "Ide z kumplami na browca"

rem A teraz komenda set wypisala nam wszystkie aktualnie istniejace w systemie zmienne, aby sie upewnic, ze zmienna rzeczywiscie powstala

set tekstset

rem Na koniec niszczymy zmienna i sprawdzamy, czy rzeczywiscie zniknela pause

Kolejna ważna informacja to sposób, w jaki odwołujeny się do zmiennej. Nic prostszego - w miejscu, w któym potrzebujemy wartość z naszej zmiennej, wpisuje-

%nazwa_zmiennej%

N MS DOS-le bowiem przywołanie zmiennej powoduie po prostu dodanie do aktualnie wpisywanej komendy wartości zmiennej. Trochę to zagmatwane, więc następny przykład powinien rozwiać watpliwości:

@echo off

set tekst=ide z kumplami na browca rem Utworzylismy zmienną "tekst" nadając jej wartosc "ide z kumpiami na browca" echo %tekst%

rem Tutai wypisujemy wartosc zmjennej set tekstpause

Pospicsu MS DOSTpodstawa zas Minusib warte de zmiennej. Dzięki temu możeniy robić następujące rze-

- processions jesse some
- otwierać katalog o nazwie znajdującej się w zmiennej podawać wszystkim komendom wartość zmiennej/ zmiennych jako parametr (czyli możemy również stworzyć zmierną, które mizwa bedzie warjością innej ist-

Może to mało, ale do zadań, jakie mają wykonywac programy wsadowe, zupełnie wystarcza. Chcemy np. napisać program, który skopluje nam do menu Start w Windows 9x skrót do Turbo Pascala, niezależnie od set zmienna2=EB wersji językowej Windows. Nic prostszego!

@echo off

md %windir%\menust~1\programy\tpascal copy c:\tp\bin\turbo.pif %windir%\menust~1\programy\tpascal

dir %windir%\menust~1\programy\tpascal

A teraz przykład, jak możemy łączyć zmienne (zasada taka sama jak powyżej):

@echo off

cls

Rem Tworzymy dwie zmienne set zmienna 1 = Samo set zmienna2=lot Rem Wypisujemy ich wartosci echo %zmienna1%

pause

echo %zmienna2%

Rem A teraz wypisujemy konkatenacje tych zmiennych

Lista zmiennych systemowych

to zmienne, które tworzone są przez MS DOS-a lub Window 9x, z podaną zawartością:

- path zawiera wszystkie katalogi, w których MS DOS będzie poszukiwał programów, które chcemy w danej chwili urucho-
- comspec ścieżka dostępu do aktualnie używanego interpretera poleceń COMMAND.COM.
- prompt zawiera wzór, według którego tworzony jest znak zachęty (standardowa wartość - \$p\$g),
- temp lub tmp ścieżka dostępu do katalogu zawierającego pliki tymczasowe (domyślnie c:\temp w MSDOS lub c:\windows\temp w Win9x).
- windir a to ścieżka dostępu do katalogu, w którym zainstalowany jest Windows 9x (UWAGA! Zawiera również literę dys-
- config gdy tworzymy menu automatycznej rekonfiguracji systemu, to w tej zmiennej znajduje się blok wybrany przez użytkownika.

echo %zmienna 1 % %zmienna 2 %

BATTURE

set emigrapal set (microsa)

i wypisania odpowiedniego komunikatu

set imlennal = fB

set zmienna2=Okocim

if zmienna1 = = zmienna2 echo Zmienne sa takie same = %zmienna1%

if not zmienna1 = = zmienna2 echo Zmienne sa rozne - Zm. 1 = %zmlenna1%, Zm. 2 = %zmlenna2%

If zmienna1 = = zmienna2 echo Zmienne sa takie same = %zmienna1%

if not zmienna 1 = = zmlenna 2 echo Zmienne sa rozne - Zm. 1 = %zmienna1%, Zm. 2 = %zmienna2% pause

set zmienna1set zmienna2

Niestety tylko tyle możemy zrobić ze zmiennymi w MS DOS-ie. Pomimo to umożliwiają zrobienie bardziej skomplikowanych zadań, o których szerzej w kolejnych odsłonach. Na koniec tradycyjnie proponuję modły do... wiadomo kogo o... wiadomo co :)) & prezentuje nasz mini-mall-komer (i mała uwaga - odpowiadam na wszystkie maile, tutaj prezentuję IMHO najciekawsze w danym momencie).

Uważam, że w CDA powinno być jak najwięcej kursów. Bardzo mnie cieszy, że ktoś w końcu będzie prowadził kurs również o DOS-ie. Co prawda z DOS-em znam sie nie od dziś (bo od 6 lat), ale jest chyba jakaś nadzieja, że dowiem się o nim czegoś nowego :). [...] Jak się zna MS-DOS-a, to można sobie odpowiednio skonfigurować kompa (teraz może to ma mniejsze znaczenie, bo przecież WIN'95, 98 nie przejmuje się zbytnio plikami config.sys i autoexec.bat, a podobno WIN ME ma zupełnie odstąpić od DOS-a). Ale niech się wstydzi ten, kto używa kompa, a nie ma zielonego pojęcia o DOS-ie... DOS to w sumie najstabilniejszy system Microsoftu :) he. he.

Heh, podpisuję się pod tym :). Może DOS nie jest najwygodniejszym, ale na pewno najszybszym i najmniej wymagającym systemem Made by Microsoft. A co do sprawy DOS vs. WinME, to ostatnia informacją, jaką słyszałem, było to, że jednak popularna wersja Windows (czyli Windows ME) będzie dalej bazować na jądrze Win9x, czyli nadal DOS będzie podstawą :). Dawno pism branżowych nie czytałem, więc mogę się mylić...

I to tyle w tym odcinku. Żegnam was i do zobaczenia za

Bądźmy na luzie

Dlaczego komputer jest lepszy

od dziecka?

•Gdy chcesz go wyłączyć, nie marudzi, że

chce jeszcze trochę posiedzieć przy kom-

Gdy go włączasz, nie wrzeszczy, że chce

Nie musisz sie martwić, że obudzi cię w

Gdy po raz 1 000 000 000 włączasz Sa-

· Nie ma kłopotów z tabliczką mnożenia.

• Nie musisz przez 3 godziny wołać go z po-

· Gdy go właczasz, nie odwraca się do cie-

bie plecami i nie mruczy zaspanym gło-

Nie trzeba włóczyć się po sądach, aby

•Komputer nie przylepia gumy do żucia

Nie wybija piłką szyby w oknie sąsiadom.

Możesz być pewien, że jego szara myszka

•20-letniego, niepracującego komputera

nie musisz utrzymywać z własnej pensji.

· Gdy wydaje ci się za głupi, zmieniasz go

• Rzecznik Praw Dziecka nie będzie się cie-

•Gdy cię denerwuje - możesz go po prostu

Herbata

Porównanie czynności, jakie wykonują ko-

biety i mężczyźni podczas przygotowywa-

4. Po zagotowaniu wody zalać herbate w

Poszukać szafki ze szklankami.

Półtorej godziny szukać herbaty.

Po zrujnowaniu kuchni znaleźć łyżecz-

Aha, zapałki lub zapalniczka do gazu.

Po trzech kwadransach uruchomić za-

palniczkę do gazu i - o dziwo - zapalić

1. Nalać wody do czajnika.

3. Postawić czajnik na gazie.

Odnaleźć kuchnie.

Jest szklanka !!!

Zapalić gaz (czym?)

2. Właczyć gaz

szklance.

tylko możesz sprzedać go na części.

bie czepiał za kopanie komputera.

pera, nie marudzi, że chce nową grę.

środku nocy wołając: "Siusiu!"

No właśnie. A w tym celu podrzucamy wam kolejną porcję tekstów, jakie udato się nam wygrzebać z przepastnych głębin Internetu. Nie mamy też nic przeciwko temu, byście nadsyłali nam swoją własną twórczość - o ile teksty sa naprawde śmieszne, cenzuralne i NAPRAWDĘ wasze - tj. są stworzone przez was, a nie przepisane czy skopi**owa**ne skądś tam. Jeśli jednak czujecie się na sitach - no to lu! Przysytajcie swę teksty. A na razie - miłej zabawy...

nuterze

śniadanie

nych butach.

dwórka na kolację.

gdy każesz mu coś zrobić.

sem: "ieszcze 10 minut"

ustalić nicostwo systemu.

nie spustoszy ci kuchni.

Nie żąda kieszonkowego.

pod stołem

na lepszy.

wyłaczyć.

Obieg informacji

Oto jak wygląda przepływ informacji w firmie zajmujące, się projektami informatycznymi:

 Programista do szefa programistów: Nie jesteśmy w stanie napisać tego programu w zaproponowanym terminie. Wiecej: nie jesteśmy w stanie napisać go w ogóle. Wymagałoby to bowiem całkowitej zmiany strategii firmy i wejścia w całkiem nową dla nas dziedzinę, a nikt z naszego zespołu nie ma odpowiedniego zasobu wiedzy z tej dziedziny. Moim zdaniem nie powin-

 Szef programistów do szefa projektu: Projekt wymaga zmiany założeń. W tej chwili nie mamy ludzi, którzy mogą się tego podjąć. Wymagałoby to dodatkowego szkolenia. Moim zdaniem nie jesteśmy gotowi do podejmowania zadań tego typu.

niśmy byli przyjmować tego zlecenia bez

•Szef projektu do głównego managera: Projekt wymaga pewnych zmian strategii niewielkiego doszkolenia paru ludzi Moim zdaniem możemy ostrożnie podjąć

•Główny manager do dyrektora:

Projekt udowodni klientom zdolności naszej firmy w zakresie elastycznego dopasowania się do potrzeb użytkownika. Moim zdaniem możemy podjąć się tego zadania, ale pod pewnymi warunkami.

Dyrektor do szefa sprzedaży:

Proszę przekazać informację klientowi. Dyktuję: Zlecili nam Państwo projekt z dziedziny, w której nasza firma ma wieloletnie doświadczenie. Wykonaliśmy już wiele podobnych projektów dla bardzo znanych firm, a zatem i Państwa zamówienie zostanie wykonane w poganym przez was terminie.

Szef sprzedaży do handlowca:

Mamy wieloletnie doświadczenie w tworzeniu tego typu aplikacji. Nie ma więc żadnych problemów, aby obsłużyć tego klienta. Co wiecej, możemy skrócić termin wykonania projektu, jeżeli konkurencja będzie nas naciskać.

· Handlowiec do klienta:

Praktycznie mamy gotowe takie aplikacje. Wystarczy tylko poddać je odpowiednim modyfikacjom, aby dostosować je do potrzeb waszej firmy. Nie zajmie nam to dłu żej niż tydzień.

Płaczą i biorą się do roboty. Czeka ich bezsenny tydzień. Albo 10. Albo 100...

10. Nalać wody (zimnej!!!).

11. Czekając na zagotowanie wody, oglądać mecz.

12. Po meczu poczuć swąd z kuchni. 13. Stwierdzić spalenie czajnika.

14. Wyjać z szafki garnek.

15. Postanowić stać cały czas przy garnku. 16. Po zaobserwowan u wydobywajacej się z garnka pary uznać wodę za zagoto-

17. Chwycić za ucho garnka.

18. Sparzyć się (zakląć siarczyście!!).

19. Szukać przez 10 minut (ależ zrobił się bałagan...) rekawiczki do uchwycenia garnka.

20. Po odnalezieniu rekawicy chwycić gar-

21. Dotknać rekawica płomienia. 22. Ogień - panika.

23. Co robić?

24. Rzucić rekawice w kat.

Nie przyprowadza kolegów w zabłoco-25. Stwierdzić zapalenie się firanek

26. Biegiem do auta po gaśnice.

27. Wrócić do mieszkania z gaśnica

28. Stwierdzić przeterminowanie gaśnicy z powodu niewydobywania się z niej środka gaśniczego. Nie odpowiada 1000 razy: "za chwilę",

29. Wpaść na pomysł - użyć wody.

. Ugasić pożar.

Nareszcie zalać herbatę.

32. Niestety zalać sobie wrzątkiem spodnie!!! (i nie tylko).

33. Ale ból!

34. Pedem do łazienki.

35. Wziać zimny prysznic.

36. Przebrać sie

37. Iść na herbate do sąsiadki.

38 Zostać na zawsze.

Kancelaria Adwokacka

zdrowego informatyka.

39. Po miodowym miesiącu - zacznij od

Test na PI (Potencjał Imprezowania)

Czy jesteś imprezowiczem? Aby to sprawdzić, należy rozwiązać test, który pokaże twój poziom PI (Potenciału Imprezowania). Za każdą odpowiedź A przyznaj sobie 1 punkt, dwa punkty za B i trzy za odpowiedź

1. Twój ideał przyjęcia to:

b. pokaz domowych filmów wideo

Poniższe zagadki służą do sprawdzenie inte-

9. Czajn k - na szczęście jest na wierzchu. c. karnawał w Rio... tylko trochę większy

2. Na przyjęcie zabierasz ze sobą:

a. dobrą książkę b. torbę precelków

c. pieniądze na pokrycie zniszczeń

3. Pierwsze, co robisz na imprezie, to:

a. sprawdzasz co jest w telewizji b, poznajesz się z innymi gośćmi

c. rozcierasz sobie coś na czole i bekasz

4. Twoją ulubioną zabawą na przyjęciu iest:

a. "Zgadnii, co to za pierwiastek" b. "Dwadzieścia pytań"

c. "Rozetrzyj sobie coś na czole i beknij"

terał z ulubionymi ołówkami

5. Strój na przyjęcie: а. паjważniejsze to zabrać kieszonkowv fu-

b. ulubiony sweter spodnie c. abażur, sztuczny nos i jadalna bielizna

6. Idealne menu na przyjęcie:

a. mleko i ciasteczka b. ser i krakersy

c. jedzenie, które eksploduje, gdy rzucasz nim o ściane

7. Ludzie powinni chodzić na imprezy:

a. raz w roku

h raz w miesiacu

c. jak się tylko obudzą

8. Jeśli stłuczesz coś na przyjęciu:

a. zamykasz się ze wstydu w łazience

b. proponujesz, że zapłacisz za szkody

c. zdrapujesz to ze swego czoła i bekasz

9.Ulubiona muzyka na przyjęciu to:

a. chorały gregoriańskie

o. melodie z musicali

c. każda, byle głośna

10.Zazwyczaj opuszczasz przyjęcie:

a około 21.00

b. po 1.00 c. jak j<mark>uż padniesz</mark>

ROZWIAZANIE

10-15 punktów: Kiedy jesteś na imprezie, nie wiesz, co masz ze sopą zrobić. Jedyna rada - zarób dużo pieniędzy i wynajmuj innych, żeby chodzili za ciebie na przyjęcia.

16-20 punktów: Masz śladowe ilości Pl. ale może odnajdziesz swoje powołanie.

21-25 punktów: Bardzo obiecująco. Niewielkim nakładem sił już wkrótce zaczniesz zachowywać się szokująco.

26-30 punktów: Dlaczego tracisz drogocenny imprezowy czas na ten test, IMPRE

ligencji (oczywiście na wesoło). Wystarczy przeczytać pytanie i samemu udzielić na nie odpowiedzi, a następnie porównać ją z poprawną odpowiedzią. Za każdą dobrą odpo-

wiedź otrzymujesz 0 punktów, za każdą złą 32. Jak znak trzeba wstawić pomiędzy cy- Podlicz pytania, na które odpowiedziałeś frami 3 i 4, żeby wyszła liczba większa niż 3 źle (maksymalnie 37), i zobacz, kim jesteś.

i mniejsza niż 4?

33. Co znajduje się pośrodku Wisły?

34. Jak miał na imię Napoleon?

35. Zanim odkryto wodospad Salto de Angel, który wodospad na świecie był najwiekszv?

36. Lecisz nad oceanem. Wyrzucasz przez okno 5-kilogramowy kamień i 5 kilo pierza. Co naipierw spadnie na ziemie?

37. Co to za rzeka, która czytana od tylu daje nazwe ryby?

Tutaj znajdziesz prawidłowe odpowiedzi.

Odpowiedzi

36. nic, bo lecisz nad oceanem 35. wodospad Salto de Angel 34. Napoleon 33. IITera 5 37. przecinek 31. dwa fokcie 30. but 29. poczekać, aż odleci त्वोवं ॥व तर् 28. nie, gdyż koty, które mają trzy łapy, spa-27. wody 26. nigdzie, rozbitkowie przecież przezyli 25. zacznie czwarty 24. WSZYSTKIE

23. kilogram

22. ten, kto miał największą głowę 9 WD 17

> 12 7 .0S 19. w ciemnościach

nu nie poleci.. 18. + 15°C, temp. -15°C to lod, wiec z kra-17. duży jest matką

10. 3, Inne uciekly 15. jedno jabłko dał z koszem

MINOUIPS 14. a po co mu renta, skoro nie żyje i był 13. zapałkę

12. Mojžesz nie miał arki 11. 50 palców 10. 1 godzinę

9. siana się nie kosi 8. nie, gdyż on jest już nieboszczykiem 7. tyle, ile zgadujący

> 21.2 3. 1 godzinę

1. mąki się n'e miele

Kryteria oceny (liczy się pytania, na które zgadujący NIE odpowiedział):

0-3: Geniusz Zapisz sie do Mensy

4-9: Inteligentny: jesteś bystrzejszy(-a) niż większość ludzi, nie ma dla ciebie bardzo trudnych sytuacji.

10-20: Normalny; jesteś jak wiekszość osób: ani za mądry, ani za głupi, ot, w sam

21-28: Musisz więcej czytać, bo to rozwija

29-37: Kto ci przeczytał ten test?

Egzamin z piekła

Dr Schlambaugh, wykładowca na wydziale cnemicznym Uniwersytetu Kalifornijskiego, znany jest z zadawania pytań na egzaminach w rodzaju: "Czemu samoloty lataja?" W maju kilka lat temu egzamin z termodynamiki zawierał takie oto pytanie:

"Czy piekło jest egzotermiczne czy endotermiczne? Potwierdź swój wywód dowo-

Wiekszość studentów oparła dowody na poparcie swych tez na prawach przemian gazowych Boyle'a-Mariotatte'a lub innych. leden student natomiast napisał co poniżej:

Po pierwsze musimy założyć, że jeżeli du-

sze istnieją, muszą posiadać pewną masę.

Jeśli mają masę, to jeden mol dusz także posiada masę. W takim razie, w jakim tempie dusze trafiają do piekła i w jakim je opuszczają? Myślę, że możemy spokojnie założyć, że jeśli dusza trafia do piekła, to już go nie opuszcza. Dlatego też wymiana dusz z piekłem zachodzi tylko w jeanym kierunku. Jeśli chodzi o dusze trafiające do piekła, przyjrzyjmy s ę różnym religiom istniejącym w dzisiejszym świecie. Niektóre religie mówią, że jeśli n'e jesteś ich wyznawcą, trafisz do piekła. Skoro jest wiecej niż jedna taka religia, a ludzie nie należą do więcej niż jednej, możemy wnioskować, że wszyscy ludzie wszystkie dusze trafiają do piekła. Na podstawie danych o śmiertelności i przyroście populacji możemy spodziewać się wykładniczego wzrostu liczby dusz w piekle. Przyjrzyjmy się więc zmianie objętości piekła.

Z prawa Boyle'a wynika, że aby w piekle temperatura i ciśnienie utrzymały się na stałym poziomie, stosunek masy dusz do ich objętości musi być stały.

(Odp. 1) leśli piekło rozszerza się wolniej. niż dusze przybywają do piekła, wtedy temperatura będzie rosnąć, aż wszystko rozerwie sie w diabły.

(Odp. 2) Oczywiście jeśli piekło rozszerza się szybciej, niż przyrasta liczba dusz, wte dy temperatura i ciśnienie spadną tak drastycznie, że całe piekło zamarznie

Wiec jak to jest? Jeśli zaakceptujemy postulat (podany mi przez Terese Banyan na pierwszym roku), że "prędzej piekło zamarznie, niż się z tobą prześpie", i biorac pod uwage, że wciąż nie udało mi sie nawiazać z nią bardziej intymnych kontaktów, wtedy (Odp. 2) nie może być poprawna... piekło iest egzotermiczne.

Ten student jako jedyny dostał piątkę...

Sex jest jak...

.jak Nokia (CONNECTING PEOPLE)

.jak Nike (JUST DO IT)

.jak Coca-cola (ENJOY!) .jak Pepsi (ASK FOR MORE)

jak Peugeot (ZAPROJEKTOWANY, BY CIE-

.jak TP SA (ŁĄCZY NAS CORAZ WIĘCEI) .jak Philips (LET'S MAKE THINGS BETTER)

jak Jogobella (ROZKOSZ EXTRA DUŻE-GO...ehm...)

.jak Era (TAK, TAK)

...jak OB (ÓK) iak Redbull (DODAIE SKRZYDEŁ)

.jak Milka (DAJ SIĘ SKUSIĆ)

.jak Mars (KRZEPI) iak Snickers (NA CO CZEKASZZ)

jak BMW (RADOŚĆ Z JAZDY)

jak Pollena Rex (BAD • SPRYTNY - PO CO PRZEPŁACAĆ?)

Praca (autentyk)

Poniżeszy tekst pochodzi z listy dyskusyjnej o pracy: Mogę wam powiedzieć, o co mnie pytała niezbyt urocza ani niezbyt inteligentna panienka na rozmowie w firmie XX w Poznaniu. Stanowisko, o które się ubiegałem, to był specjalista ds. jakości - czyli chemik. Żeby było śmieszniej. pani już na wstępie, zanim się jeszcze spotkaliśmy, poprosiła, żebym jej przetłumaczył swoje CV, bo je nieopatrznie zostawiłem po angielsku, a biedaczka nie znała widocznie tego języka. Pytanka szły

Ona: Jak się pan dowiedział o XX? Ja: Nietrudno zauważyć, największa firma

Ona: Ale skąd pan wie o tym, że szukamy pracowników? Ja: No przecież daliście ogłoszenie.

Ona: I przeczytał pan ogłoszenie w gaze-

la: Nie, mama mi przeczytała

Ona: Czy interesował się pan już kiedyś praca w firmie farmaceutycznej

Ona: No i co? Ja: Z czym?

Ona: Z praca, dlaczego pana nie przyje-Ja: Bo nie złożyłem podania.

Ona: Dlaczego pan nie złożył, jak się pan interesował?

Ona: No dobrze. A czemu dopiero pan teraz zgłasza się do nas? Ja: A kiedy się miałem zgłos ć?

Ona: Wcześniej Ja: Kiedy wcześniej?!

przed nami??

Ona: No, jak najszybciej. Ja: Przecież nie było ogłoszeń w prasie, my-

ślałem, że nikogo nie potrzebujecie. Ona: Jakie są pana trzy największe wady i trzv zaletv.

Ja: (wymieniłem jakieś). Ona: A nie ukrył pan jeszcze jakichś wad

Ja: (tu mi się adrenalina podniosła).

Ona: A jakie jest pana hobby? Ja: Astronomia.

Ona: Aha, to dlaczego nie poszedł pan na astronomie? Ja: Bo nie ma takiego kierunku (chciałem

dodać: głupia idiotko); jest fizyka, a potem można robić specjalizację. Ona: Lubi pan pracować w grupie?

la: Lubie. Ona: A w jakiej: małej czy dużej?

Ja: W każdej. Ona: (z szelmowskim uśmieszkiem) A w

średniei??? Ja: (ogarnięty nagłym podejrzeniem) Czy jestem w ukrytej kamerze?!?

Niestety, nie byłem. To się działo naprawde i serio.

Ta kompletnie nienormalna baba to M.K. Jakbyście ją kiedyś spotkali, to od razu idźcie do domu! :(

zatrudni do obsługi sieci psychicznie

a, seminarium podatkowe

Ajjj-kiu test!

1. Gdzie się szybcie, miele makę: w młynie

2. Baca ma 17 ow'ec, wszystkie oprócz 9

3. Idziesz spać o 8.00, wstajesz o 9.00. Ile

6. Czy istnieje w Maroku dzień 22 lipca?

7. Wyobraź sobie, że jesteś pilotem samo-

lotu. W Warszawie wsiadło 17 owiec, w Kra-

kowie wysiadło 13, a w Poznaniu doszło 9.

8. Czy mężczyzna w Indiach może mieć za

9. Jesteś rolnikiem: w którym miesiącu be-

10. Lekarz zapisał pacjentowi 3 tabletki od

zaraz co pół godziny. Ile czasu potrzeba na

11. U dwóch rak jest 10 palców. Ile jest pal-

12. Ile gatunków zwierząt zabrał Mojżesz

13. Mężczyzna z zapałkami wszedł do po-

koju, gdzie znajdowały się 3 lampy: gazo-

wa, karbidowa i naftowa. Co zapalił nai-

14. Czy samotny nocny stróż może dostać

15. Parvs miał 3 jabłka w koszu, które roz-

dał 3 boginióm tak, że jedno jabłko zostało

16. Po stole chodziło 10 much, zabiłeś 3

rente, jeżeli umrze w dzień?

w koszu, lak to zmbił?

lle zostało?

do arki podać z dokładnościa do 10?

elektrycznym czy w wiatraku?

4. Ile złotówek jest w tuzinie?

5. Ile 50 groszówek jest w tuzinie?

żonę siostrę swojej żony wdowy?

zdechły. Ile zostało?

godzin spałeś?

lle lat ma pilot?

dziesz kosił siano?

zużycie tych tabletek?

ców u 10 rak?

17. Przez las idzie mały i duży człowiek. Mały człowiek jest synem dużego, a duży człowiek nie jest ojcem małego. Jak to jest? 18. Z dwóch kranów o równym przekroju leci woda z równą prędkością do wspólnego zbiornika. Z jednego kranu leci woda o

temperaturze +15°C, z drugiego o temp. -15°C. Jaka bedzie temperatura wody w zbiorníku? 19. Gdzie był Mojżesz, gdy mu zgasła świe-

20. Pół śledzia kosztuje 50 groszy. Ile kosztuie / śledzi?

22. Kto miał największy kapelusz w czasach Kościuszki? 23. Kot ma 60 cm długości. Ile waży ki o-

gram kota? 24. Który miesiąc ma 28 dni?

21. Ile złotówek jest w parze?

Zjednoczonych i Kanady. Cdzie pochowaло rozbitków? 27. Czego nie da się zamoczyć? 28. Czy wszystkie koty spadają na cztery

25. Co się stanie, gdy kura skończy 3 lata?

26. Samolot rozbił się na granicy Stanów

29. Jak zerwać gałązkę, aby nie spłoszyć siedzącego па niej ptaka? 30. Co to jest: ma obcas i śmierdzi jak but?

31. Statek ma 150 łokci długości, Ile łokci ma kapitan?

CD-ACTION

02/2001

CD-ACTION 02/2001

Kurs C++ Część IO

Wiktor Zychla wzychła@vulcan.pl

To wyjatkowa część kursu, bowiem ostatnia. Przez minione 10 miesięcy starałem się pokazać, że programowanie grafiki komputerowej nie jest aż tak trudne, jak się z pozoru wydaie. Mam nadzieje, że mi się udało, i choć treści, które prezentowa- do łem, to tylko wierzchołek "l(k)odowej" góry, to niewątpliwie dotrzymałem obietnic, jakie składałem w części pierwszej.

Serdecznie dziękuję za wszystkie listy. które przez ten czas otrzymywałem. Zebrało się ich w sumie prawie 1000. Odpowiedziałem na prawie wszystkie. Wiele z nich dotyczyło samego kompilatora DIGPP i cieszę się, że to doskonałe narzędzie udało mi się choć trochę bardziej upowszechnić. Listy przysyłali ludzie bardzo młodzi i troche starsi, dzięki temu wiedziałem, że poziom kursu został przeze mnie dobrany w miarę optymalnie. Sądzę, że gdyby zainteresowanie okazało się duże, to Redakcja zaproponuje kiedyś kolejny cykl artykułów o zblizonej tematyce.

Zimna woda zdrowia doda...

leśli swego czasu (około części 4) przegryzałeś się przez zawiłości algorytmu wichrowania, pamiętasz zapewne, że trick opierał się w głównei mierze na sprytnym wykorzystaniu "tablicy-wysokości" punktów obrazu. Tablica ta wczytywana była z pliku, przy czym idea była taka, że punkty jasne leżały najbliżej obserwatora, a punkty ciemne - najdalej.

Symulacja efektu falowania wody opiera się na podobnym pomyśle. Tym razem tablica wysokości będzie w każdym kroku animacji modyfikowana - i właśnie to będzie powodowało falowanie. Wartości w tej tablicy można interpretować podobnie czym większe wartości, tym "wyżej" siega poziom wody w danym miej-SCII.

Jedna uwaga - wszystkie tła, jakie

wykorzystuje, ściagnałem z Sieci i niestety nie znam ich autorów.

Pętla główna programu wywołuje dwie funkcie:

if (kbhit()) ch=getch(); Draw(): DoWys(); hpage^=1; . . .

Pierwsza z nich, Draw(), rysuje na ekranie jedną klatkę animacji, korzystajac z danych o obrazku zapisanych w tablicy tło i z danych o wysokościach punktów zapisanych w tablicy wysokości. Druga funkcja, DoWys(), modyfikuje tablicę wysokości, symulując efekt falowania.

Spróbuj uruchomić program z katalogu \woda1 i przyjrzeć się jego strukturze. Tablica wysokości jest przechowywana w tablicy o nazwie:

signed int *wysokosci[2];

Deklaracja sugeruje wyraźnie, że w tablicy beda przechowywane liczby zarówno dodatnie, jak i ujemne, co jest szalenie istotne. Do czego potrzeba aż dwóch takich tablic? Otóż nasz algorytm bedzie wyliczał nową wartość elementu tablicy, korzystając z SASIADÓW tego elementu w tablicy (czyli punktów położonych z lewej. prawej, z góry, z dołu i czterech leżących po skosie).

1	2	3
4		5
6	7	8

Punkt w tablicy i jego 8 sąsiadów.

Modyfikując punkt, korzystam z wartości zapisanych w tablicy w punktach sąsiadujących. Gdybym korzystał tylko z IEDNEJ tablicy, to wyglądałoby to jakoś tak: najpierw modyfikowałbym wartości jakichś punktów na początku tablicy, potem doszedłbym do punktu oznaczonego na niebiesko (kolor nie ma tu znaczenia, jest tylko etykieta) i zmodyfikowałbym jego wartość, a potem modyfikowałbym wartości kolejnych punktów. Tyle że modyfikując wartość punktu oznaczonego np. numerem 8, korzystałbym z wartości punktu "niebieskiego", który został chwile wcześniej zmodyfikowany! Mówiąc inaczej - wyliczając nowa wartość w tablicy, korzystałbym z wartości punktów leżących "wcześniej", które miałyby już nowe wartości, i z punktów leżących "później", które miałyby stare wartości. Takie pomieszanie pozbawiałoby algorytm sensu. Dlatego potrzebuję aż dwóch tablic. W każdym kroku bede korzystał z wartości zapisanych w jednej z tych tablic, ale zapisywał je bede do drugiej.

	1 1 1 2	
void DoWys()	(((rx >> 3) + j)<320) &&	
{	(((rx >> 3) + j)>=0)	
int i,a,x,y;)	
// cyklicznie zmieniaj	((char *)bufor_e->line[200-	
miêdzy 0 i l	i])[j]=	
int npage=hpage^1;	((char *)tlo->	
i=321;	line[(ry >> 3) +	
for $(y=1; y<99; y++)$	i])[(rx >> 3) + j];	
{	else	
for $(x=1; x<319; x++)$	((char *)bufor_e->line[200-	
(//1	i])[j]=0;	
wysokosci[npage][i]=	gdzie++;	
((wysokosci[hpage][i-	}	
321]+	gdzie+=2;	
wysokosci[hpage][i-	}	
3201+	//3	
wysokosci[hpage][i-	for(x=1;x<319;x++)	
3191+	for(y=1;y<100;y++)	
wysokosci[hpage][i-	{	
1]+	((char *)bufor_e->line[y])[x]	
wysokosci[hpa-	=	
ge][i+1]+	((char *)tlo->line[y])[x];	
wysokosci[hpa-	}	
ge][i+319]+	blit(bufor_e, screen, 0,	
wysokosci[hpa-	0, 0, 0, 320, 200);	
ge][i+320]+	***	
7-3-		

wysokosci[hpa-
ge][i+321])>>2)
-wysokosci[npa-
ge][i];
//2
wysokosci[npage][i]=
wysokosci[npage][i]-
(wysokosci[npage][i]>>4);
i++;
}
i+=2;
}
}

Zauważ, w jaki sposób dbam o modyfikację odpowiedniej tablicy. Zajmuja się tym zmienne hpage i npage. Pierwsza z nich przechowuje numer tablicy zawierającej stare dane, druga – numer tablicy, do której będą zapisywane nowe dane. Całe zjawisko falowania zapisane jest w lin jkach oznaczonych //1 i //2. Dzięki części //1 fala wzbudzona w danym punkcie przenosi się na punkty sąsiednie. Dzięki części //2 fala lekko wygasa - bez tego falowanie nie miałoby szans się zatrzymać.

Funkcja Draw() jest również dość pro-

```
for (i=1;i<100;i++)
   for (j=1; j<319; j++)
        ry=wysokosci[hpa-
ge][gdzie-1]-
            wysokosci[hpa-
ge][gdzie+1];
        rx=wysokosci[hpa-
ge][gdzie-320]-
            wysokosci[hpa-
ge][gdzie+320];
     1/2
     if (
(((ry >> 3) + i) < 100) \&\&
(((ry >> 3) + i)>-0) &&
```

>> 3) + j)>=0)r *)bufor_e->line[200r *)tlo-> line[(ry >> 3) +rx >> 3) + j]; else r *)bufor_e->line[200-1 = 0; gdzie++; dzie+=2:

wody, wyliczam przyrosty wzdłuż osi i wykorzystuje je do określenia, który piksel tła powinien trafić w określone miejsce. Zobacz, co dzieje się w sekcji oznaczonej //2. Owo przesunięcie (podzielone przez 8) wykorzystane jest jako modyfikator współrzędnych punktu tła trafiających na ekran.

> ((char *)bufor e->line[200i])[j]= ((char *)tlo->line[(ry >> 3) + i])[(rx >> 3) + j];

W każdym punkcie bufora wyliczane

są różnice wysokości w kierunku po-

ziomym i pionowym (//1, pamietasz

to samo z wichrowania?). Te różnice

symulują zniekształcanie promienia

widzenia przechodzącego przez po-

wierzchnie wody. Widzisz, jakie to sprytne? Zamiast liczyć, w jaki spo-

sób promień widzenia zakrzywia się

przy przejściu przez powierzchnię

Górna część obrazu kopiowana jest bez zmian - wygląda to bardzo sympatycznie, kiedy można porównać efekt działania algorytmu z oryginalnym obrazem.

Zauważ, że program jest interaktywnv. Dzieki klawiszom: 0, 1, 2 i 3 można symulować różne fajne zjawiska (osiagane dzięki odpowiednim modyfikacjom pola wysokości; funkcja DoWys() sama dba o to, aby wzbudzone pole wysokości falowało i wygasało). Naciśniecie 0 wywoła efekt drobnego deszczyku:

xx=rand()%280+20; yy-rand()%60+20; for (i=0; i<5; i++)for (j=0; j<5; j++)wysokosci[hpage][320*(yy+i)+xx+j]=90;

Naciśnięcie 1 wywoła efekt "pisania palcem na wodzie":

x=(int)(160+140*cos(ang));y=(int) (55+30*sin(ang*1.2+2));ang+=0.03;for (i=-2;i<3;i++)for (j=-2;j<3;j++)wysokosci[hpaqe[320*(y+i)+x+j]=100-abs(i)*abs(j)*10; wysokosci[hpage] [320*y+x]=100;

Dwójka da efekt "kamienia wrzuconego do wody" (zobacz sam), zaś trójka to "cisza na morzu" (wtedy najlepiej widać. jak pole wyga-

Technika VOXELOWANIA

To, co zrobiliśmy do tej pory, to jeszcze nic! Osobiście najbardziej podoba mi sie bowiem ten sam algorytm trochę inaczej zwizualizowany. Program znaidziesz w katalogu \woda2. Zmianie ulega funkcja Draw():

```
for(x=1;x<319;x++)
   posv=0;
   for (y=1; y<100; y++)
    chg=y+((wysokosci[hpa-
ge] [320*y+x])>>3); //1
     ccl-((char *)tlo->li-
ne[y])[x]; //2
    while ((chg > posy) &&
(posy < 200)) //3
        ((char *)bufor_e-
>line[199-posy])[x]=ccl;
     posv++;
```

Teraz w każdym punkcie wyznaczam WYSOKOŚĆ paska, który rysowany bedzie wzdłuż osi Y kolorem odpowiedniego punktu z bitmapy. Nie ma tutaj żadnego wyliczania przyrostów, nie symuluję bowiem załamania promienia widzenia. Po prostu, jeśli w jakimś miejscu pola wysokości jest np. duży poziom wody, to w tym miejscu narysuję dłuższy VOXEL. Ważne, aby rysować je tak, aby te z tyłu były ZASŁANIA-NE przez te z przodu. Najpierw wyznaczam wysokość, na której pasek powinien się skończyć (//1). Pobieram punkt z tła (//2) i rysuje pasek (//3). Pętla dba o to, żeby paski zasłaniały się w odpowiedni sposób.



Pisanie palcem po... VOXELACH.



W katalogu \woda3 znajdziesz program, który wykorzystuje obie te techniki. Górna część obrazu przedstawia obraz wody narysowany przy użyciu zniekształcania promienia widzenia, a dolna część ekranu przedstawia obraz uzyska-

piero dobrze widać, jaka jest różnica między tymi technikami. Efekt robi wrażenie.

I co dalej?

Przedstawione techniki generowania obrazów są powszechnie wykorzystywane. Tak naprawdę jednak



niewiele programów korzysta obec- py); nie z grafiki 2D. Co ciekawe, pisanie zaawansowanych programów 3D nie jest specjalnie trudne. Programiści mają w tej chwili do wyboru kilka możliwości, jeśli chodzi o interfejs programowania 3D. Być może do niedawna najpopularniejszy był Direct3D, ale ostatnio coraz częściej korzysta się z OpenGL. Zainteresowanym chciałbym polecić bardzo rozsądny windowsowy kompilator (darmowy!), który doskonale nadaje się do pisania programów

ny dzięki voxelowaniu. Teraz do- A co zrobić, kiedy w ogóle nie ma dostępu do żadnej biblioteki graficznej? Ha, może coś takiego?

```
# include <complex.h>
# include <stdio.h>
int main()
  int i,j;
  double px,py;
  complex<double> c,x;
  unsigned char iter;
for (j=0,py=-2.04;j<24;
j++,py+=0.17)
  for (i=0, px=-2.4; i<80;
  i++,px+=0.05)
     c-complex<double>(px,
      x=complex<double>(0,
       while ((abs(x)<4.0)
   (iter<31))
        iter++;
        x=x*x+c:
      putc(63-iter,
           stdout);
```



Do programowania grafiki wcale nie potrzeba specjalnych narzędzi.

wet jeden taki program w przykła- sji, jakie tylko da się stworzyć. Lidach). Ten kompilator to DevC++. sting zajmuje niewiele ponad 400 Pobrać go można ze strony bajtów. www.bloodshed.net. Sam kompilator zajmuje 7 MB (sic!), ostatnia Niby nic nowego, ale widać, że do wersja oznaczona jest numerem 4.0. O ile tylko nie przeszkadza ci brak zaawansowanych kontrolek (skazany jesteś na WinAPI, ale do programowania OpenGL nie trzeba wiedzieć o tym prawie nic), to wydaje się to wybór bardzo rozsądny. No i rozmiary plików po skompilowaniu: aż miło popatrzeć, kiedy program EXE zajmuje 5-10 kB. Po- Odpowiedź na to pytanie pozostalecam zajrzeć również na stronę www.gamecoding.co.uk, gdzie znajduje się prosty tutorial programowania OpenGL.

korzystających z OpenGL (jest na- To bodaj jedna z najprostszych wer-

programowania grafiki WCALE nie potrzeba specjalnie zaawansowanych narzędzi. Wystarczy najprostszy kompilator C (albo jakiegoś innego jezyka), odrobina cierpliwości i chęci. Czy da się w tak prosty sposób skodować inne przedstawione tu algo-

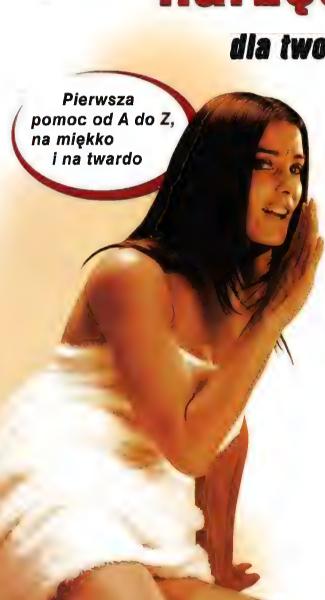
wiam czytelnikom.



www.pcformat.com.pl



dia twojego peceta





- Rozwiązania milenijne
- Paint Shop Pro 7 (kompletny przewodnik)
- Pikantne fotografie
- Podkręcanie kart graficznych
- Dla overclockerów test radiatorów
- PSION 5MX





Dla overclockerów

Czym schłodzić swojego procka?



Test Matroxa G450 Dual Head

Znakomita grafika, ale dla kogo?



Włącz dopalanie

Coś dla maniaków gier - podkręcanie kart graficznych.



Dla projektantów wnętrz i ogrodów:

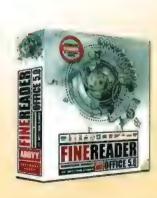
- Visual Home Professional zaprojektuj swój własny dom;
- Complete LandDesigner 6.0 pomże nie tylko zaprojektować ogród, ale również zobaczyć jak będzie wyglądał i skorzystać z olbrzymiej bazy danych informacji o roślinach.



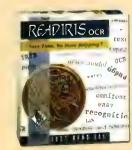
Na płycie 12 pełnych wersji programów:

Read I.R.I.S 4.17, TypeReader 6.0 (porównanie programów do OCR)

- ADinf32 3.0
- Backer LITE
- DISKdata 2.0
- Drive Imager DriveStar
- eTrust Content Inspection PE
- PerformanceTest 1.0
- System Cleaner 98 2.0
- Panorama Factory 1.6
- Evidence Eliminator 3.01
- Knightsmith's Music, Sound and Disco 2000







Czas na zmiany

Nie wiemy, czy zdajecie sobie z tego sprawe, ale niniejszy odcinek kursu (tak, ten, który właśnie czytacie) jest już szesnastym z kolei. Zapytacie zapewne, co z tego? Ano to, iż od samego początku celem naszego kącika było nauczenie osób nie mających do tej pory styczności z jakimkolwiek językiem programowania pisania prostych (i trochę trudniejszych) programów, a sam kącik miał gościć na łamach CD-Action nie dłużej niż rok (nie to, żeby nas ktoś wyrzucat, tylko obawialiśmy się, czy bedzjemy mieli dość pomystów, by dalej zapetniać te magiczne dwie strony). Tymczasem jesteśmy razem już prawie półtora roku i zamierzamy was jeszcze trochę pomęczyć (chyba, że sami zdecydujecie inaczej, w końcu wyniki ankiety już niedługo). Niemniej jednak, co do jednego mieliśmy rację, powoli kończą nam się pomysły na kolejne odcinki kursu. W związku z tym postanowiliśmy nieco zmienić "układ sił" naszego kącika. Chcemy, abyście to wy mieli wiekszy wptyw na to, co się w nim znajdzie.

PolARX & Raziel (Blue East Software)

was z gorącą prośbą o nadsyłanie listów (adres w stopce redakcyjnej) i e maili (adres na końcu artykułu) zawierających wasze opinie i pomysły dotyczące dalszego rozwoju naszego kącika. Aby uniknąć zamieszania, a przy okazji zaoszczędzić nam pracy, prosimy, byście w temacie maila (czy na kopercie) umieścili jeden z wyrazów charakteryzujący jego zawartość, oczywiście plus PAS-CAL. Oto i one:

- MODUŁ jeśli wysyłasz do nas moduł, który sam zrobiłeś lub znalazłeś gdzieś w Sieci. Prosimy o zaznaczenie tego faktu, tak żeby nie było żadnych watpliwości. Do modułu powinien być dołączony niew elki plik tekstowy, wyjaśniający zastosowanie modułu.
- POMYSŁ wiesz, o czym można by było jeszcze napisać; uważasz. że któryś z tematów był słabo wyjaśniony i wymaga powtórzenia itp. Napisz do nas. Każdą uwagę uważnie przeczytamy, a do najlepszych się zastosuje-
- FAQ wspominaliśmy we wcześniejszych numerach o powstającym pascalowym FAQ. Zawierać miałby on najczęściej powtarzające się pytania dotyczące Pascala. Jego pierwotna wersja już istnieje, o czym przekonacie się za miesiąc. Jednak nadal kierujemy do was prośbę o nadsyłanie własnych propozycji. Mogą to być same pytania lub razem z odpowiedziami. Podzielcie się z innymi swoimi wątpliwościami lub odkryciami.

Nie ociągajcie się i już teraz zabierajcie się do pisania maili (lub zwykłych listów)! Z niecierpliwością oczekujemy na wszelkie sugestie!

Jak to ktoś kiedyś napisał, nowy rok (a w tym przypadku i nowe tysiąclecie) to dobry czas na podsumowania.

- Dlatego właśnie zwracamy się do Dlatego i my zabraliśmy się do roboty i stworzyliśmy dla was przewodnik po dotychczas poznanych zagadnieniach. Dzięki niemu bez problemu bedziecie mogli odszukać interesującą was procedurę czy funkcję. Jak widzicie poniżej, wszystko jest ułożone alfabetycznie. Po nazwie występuie oznaczenie informujące, czy mamy do czynienia z procedurą (P), czy z funkcja (F) oraz z jakiego pocnodzi modułu. Następnie znajduje się krótkie objaśnienie, a po nim (w kwadratowych nawiasach) numer CDA, w którym zamieszczone jest dokładne jego omówienie. I to chyba tyle, zapraszamy więc do zapoznania się z poniższym spisem.
 - •Append (P\SYSTEM) ustawia wskaźnik na końcu pliku [CDA 5/
 - •Arc (P\GRAPH) rysuje łuk okręgu [CDA 10/2000]
 - •Assign (P\SYSTEM) kojarzy zmienną plikową ze zbiorem danych [CDA 5/2000]
 - •Bar (P\GRAPH) wypełnia prostokat ustawionym kolorem i wzorem [CDA 10/2000]
 - •Bar3D (P\GRAPH) wvpełnia prostokat ustawionym kolorem i wzorem i tworzy z niego prostopadłościan [CDA 10/2000]
 - •Circle (P\GRAPH) rysuje okrąg [CDA 10/2000]
 - •Close (P\SYSTEM) zamyka otwarty plik [CDA 5/2000]
 - •CloseGraph (P\GRAPH) zamyka tryp graficzny [CDA 10/2000]
 - •CIrEoI (P\CRT) wymazuje wszystkie znaki od miejsca, w którym znajduje się kursor, do końca lin'i [CDA 2/2000]
 - ClrScr (P\CRT) czyści ekran i ustawia kursor w lewym górnym rogu [CDA 11/1999]
 - Delay (P\CRT) zatrzymuje program na określona liczbę milisekund [CDA 2/2000]
 - DelLine (P\CRT) usuwa linie, w której znajduje się kursor [CDA 2/ 2000]

• DetectGraph - (P\GRAPH) wykry-

wa sterownik i tryb [CDA 10/

• DiskFree - (F\DOS) informuje o

ilości wolnego miejsca na dysku

• DiskSize - (F\DOS) informuje o

rozmiarze dysku (w bajtach) [CDA

• DosVersion - (F\DOS) informuje o

posiadanej wersji DOS-a [CDA 7/

• Drawpoly - (P\GRAPH) rysuje

• Ellipse - (P\GRAPH) rysuje łuk

• Eof - (F\SYSTEM) sprawdza, czy

jest koniec pliku [CDA 5/2000]

• EoIn - (F\SYSTEM) sprawdza, czy

jest koniec wiersza [CDA 5/2000]

• Erase - (P\SYSTEM) usuwa plik

skojarzony ze zmienną plikową

• FilePos - (F\SYSTEM) podaje aktu-

alna pozycje zbioru [CDA 5/2000]

•FileSize - (F\SYSTEM) podaje ak-

tualny rozmiar zbioru [CDA 5/

• FillPoly - (P\GRAPH) rysuje wy-

pełniony wielokat [CDA 12/2000]

• FillEllipse - (P\GRAPH) rysuje wy-

pełnioną elipsę [CDA 12/2000]

•FloodFill - (P\GRAPH) wypełnia

dowolny zamknięty obszar [CDA

•GetBkColor - (F\GRAPH) informu-

je o bieżącym kolorze tła [CDA

•GetColor - (F\GRAPH) informuje

o bieżącym kolorze linii [CDA 12/

•GetDate - (P\DOS) wyświetla datę

ustawioną w systemie operacyj-

•GetDir - (P\SYSTEM) informuje o

•GetDriverName - (F\GRAPH) po-

karty graficznej [CDA 12/2000]

·GetGraphMode - (F\GRAPH) in-

daje nazwe bieżącego sterownika

formuje o aktualnym trybie [CDA

bieżącym skorowidzu [CDA 5/

nym [CDA 7/2000]

krzywą [CDA 10/2000]

elipsy [CDA 10/2000]

[CDA 5/2000]

2000]

12/20001

12/20001

2000]

12/2000]

(w bajtach) [CDA 7/2000]

• GetMaxX - (F\GRAPH) informuje o rozdzielczości ekranu (x) [CDA 12/2000]

•GetLineSettings - (P\GRAPH) in-

formule nas o bieżacym ustawie-

niu linii i jej grubości [CDA 12/

• GetMaxColor - (F\GRAPH) infor-

muje o maksymalnym numerze

koloru dostępnego w danym try-

GetMaxMode (F\GRAPH) infor-

muje o maksymalnym numerze

trybu ala danej karty [CDA 12/

bie [CDA 12/2000]

20001

20001

- •GetMaxY (F\GRAPH) informuje o rozdzielczości ekranu (y) [CDA 12/2000]
- •GetModeName (F\GRAPH) informuje o nazwie trybu [CDA 12/ 2000]
- •GetModeRange (P\GRAPH) informuje o wartości najmniejszego i największego trybu dla danego sterownika [CDA 12/2000]

•GetPixel - (F\GRAPH) informuje o kolorze ekranu w punkcie (x,y) [CDA 12/2000]

- •GetTextSettings (P\GRAPH) informuje o ustawieniach dotyczących tekstu wyprowadzanego w trybie graficznym [CDA 12/2000]
- •GetTime (P\DOS) wyświetla czas ustawiony w systemie operacyjnym [CDA 7/2000]
- •GetX (F\GRAPH) informuje o aktua nym położeniu wskaźπika (x) [CDA 12/2000]
- •GetY (F\GRAPH) informuje o aktualnym położeniu wskaźnika (y) [CDA 12/2000]
- •GotoXY (P\CRT) ustawia kursor na podanej pozycji [CDA 2/2000]
- HighVideo (P\CRT) włącza wysoka intensywność barwy znaków [CDA 2/2000]
- •InsLine (P\CRT) wstawia pusta linię w miejscu, gdzie znajduje s ę kursor [CDA 2/2000]
- KeyPressed (F\CRT) sprawdza aktywność klawiatury [CDA 11/
- •Line (P\GRAPH) rysuje linię od punktu (x1,y1) do punktu (x2,y2) [CDA 10/2000]
- LineRel (P\GRAPH) rysuje linię o końcu przesuniętym o wektor [CDA 10/2000]
- •LineTo (P\GRAPH) rysuje linię od aktualnego położenia wskaźnika ekranu do punktu (x,y) [CDA 10/2000]
- •LowVideo (P\CRT) włącza niską intensywność barwy znaków [CDA
- •MkDir (P\SYSTEM) tworzy nowy(e) katalog(i) [CDA 5/2000]

- •MoveRel (P\GRAPH) przesuwa wskaźnik ekranu o wektor [CDA 10/2000
- •MoveTo (P\GRAPH) przesuwa wskaźnik ekranu do punktu (x,y) [CDA 10/2000]
- •NormVideo (P\CRT) włącza oryginalna intensywność barwy znaków [CDA 2/2000]
- •NoSound (P\CRT) wyłacza komputerowego spikera [CDA 2/2000] •OutText - (P\GRAPH) wypisuje podany przez nas tekst w miejscu

aktualnego położenia wskaźnika

- ekranu [CDA 11/2000] •OutTextXY - (P\GRAPH) wypisuje podany tekst w miejscu przez nas wskazanym (x,y) [CDA 11/2000]
- PutPixel (P\GRAPH) stawia piksel o danym kolorze w punkcie (x,y) [CDA 10/2000]
- •Read (P\SYSTEM) podstawia wiersz z pliku pod zmienną [CDA
- •ReadKey (F\CRT) wczytuje znak naciśnięty z klawiatury [CDA 3/
- •Readin (P\SYSTEM) pogstawia wiersz z pliku pod zmienną, a nastepnie schodzi do nastepnej linii [CDA 5/2000]
- •Rectangle (P\GRAPH) rysuje prostokąt [CDA 10/2000]
- •Rename (P\SYSTEM) zmienia nazwę pliku skojarzonego ze zmienna plikowa [CDA 5/2000]
- Reset (P\SYSTEM) ustawienie się zmiennej plikowej na początku pliku [CDA 5/2000]
- •RestoreCrtMode (P\GRAPH) uruchamia tryb tekstowy [CDA 10/20001
- Rewrite (P\SYSTEM) tworzy plik lub zamazuje dane, jeśli takowe istnieją [CDA 5/2000]
- •RmDir (P\SYSTEM) usuwa pusty(e) katalog(i) [CDA 5/2000]
- Seek (P\SYSTEM) ustawienie sie zmiennej plikowej w żądanym miejscu w zbiorze [CDA 5/2000]
- SeekEof (F\SYSTEM) działa jak Eof, ale ignoruje spacje i znaki tabulacji [CDA 5/2000]
- •SeekEoIn (F\SYSTEM) działa jak Eoln, ale ignoruje spacje i znaki tabulacji [CDA 5/2000]
- •SetBkColor (P\GRAPH) zmjenja kolor tła [CDA 11/2000]
- SetColor (P\GRAPH) zmienia kolor tekstu czy linii [CDA 11/2000]
- •SetDate (P\DOS) zmienia date ustawioną w systemie operacyjnvm [CDA 7/2000]
- •SetFillStyle (P\GRAPH) ustawia wzór i kolor [CDA 10/2000] •SetGraphMode - (P\GRAPH) uru-
- chamia tryb graficzny [CDA 10/
- •SetTextStyle (P\GRAPH) zmienia rodzaj pisma, jego ustawienia oraz rozmiar [CDA 11/2000] •SetTextJustify - (P\GRAPH) justu-
- je tekst względem położenia wskaźnika ekranu [CDA 11/2000]

- •SetTime (P\DOS) zmienia czas ustawiony w systemie operacyjnvm [CDA 7/2000]
- •Sound (P\CRT) uruchamia komputerowego spikera [CDA 2/2000]
- •TextBackground (P\CRT) zmienia kolor tła [CDA 2/2000]
- TextColor (P\CRI) zmienia kolor tekstu [CDA 2/2000] •TextMode - (P\CRT) zmien a wv-
- glad tekstu [CDA 2/2000] • Truncate - (P\SYSTEM) usuwa wszystkie "dane" od miejsca, w którvm sie znajduje, do końca zbioru [CDA 5/2000]
- •WhereX (F\CRT) wczytuje pozycję X (lewo-prawo) kursora [CDA 2/20001
- WhereY (F\CRT) wczytuje pozycję Y (góra-dół) kursora [CDA 2/
- •Window (P\CRT) tworzy nowe okno (standardowe 80x25) [CDA 2/20001
- •Write (P\SYSTEM) zapisuje znaki do pliku [CDA 5/2000]
- •WriteIn (P\SYSTEM) zapisuje znaki do pliku, a następnie schodzi do następnej lini' [CDA 5/ 2000]

I co podoba się? Mamy nadzieję, że TAK. Sądzimy jednak, iż najbardziej zadowolone będą osoby, które czytaja nas od niedawna. A i weteranom przyda się taka ściągawka. Tak wiec wilk jest syty i owca cała!:)

Wierzcie albo nie, ale ten list z powodu braku miejsca usuwany był przez kolejne dwa miesiące. Jeżeli czytacie te słowa, to znaczy, że wreszcie doczekał się publikacji. Tak wiec oto i on:

Cze. Moja ksywa to MrSaper. Wasz kurs bardzo mi się podoba, ale nie mam wszystkich numerów CDA, więc mam do Was pare pytań:

- 1. Czy znacie jakieś strony z "instrukcją" do Turbo Pascala 7.0? Jeśli tak, to wyślijcie mi listę stron, PLEASE. 2. Czy piszecie jakieś gry w TP? Chciałbym się dowiedzieć, jakie fajne rzeczy można w nim zrobić. Prześlijcie mi z jeden poważny program/grę.
- 3. Czy istnieją jakieś równie dobre jak TP programy do robienia programów (śmiesznie to zabrzmiało)?
- Za odpowiedź będę bardzo wdzięczny. (...) Bardzo mi pomożecie/zachęcicle, jeżeli wyślecie mi jakiś profesjonalny program. Za wszelką pomoc z góry dziękuję :).

MrSaper

Heja! No więc odpowiadamy..

Ad.1. Hmmm... Stron z "konkretna" instrukcia do Pascala niestety nie znamy (pewnie nawet takiej nie ma przecież instrukcję dostaje się razem z oryginalnym (!) programem).

Znaleźliśmy natomiast kilka naprawdę ciekawych stron, na których każdy pascalomaniak zna dzie coś dla siebie. No więc wstukajcie... www.binboy.com.pl - tutaj znaj-

dziecie mnóstwo pascalowych (i nie tylko!) bajerków. Strona ta bowiem traktuje o programowaniu w Pascalu. C++, Delphi, Assemblerze, a nawet JavaScripcie. Do dyspozycji mamy także obszerny dział DOWN-LOAD, gdzie zaopatrzymy się we wszystkie potrzebne do działań "narzędzia". Bardzo gorąco po ecamy te witrvnke!

www.gr0g.prv.pl - jeśli czytacie nas od pierwszego odcinka, to z pewnościa pamietacie GrOg'a, którego pascalowe programy dosyć często gościły na naszym Cover CD. Ich jakość mówi sama za sieb e. Czy jest wiec sens pisać coś wiecej o stronje. na którą i tak MUSICIE wejść?

Ad.2. Owszem, piszemy - i to wcale nie mało (o czym świadczyć może chociażby dopisek [Blue East Software] przy nicku Raziela [przy okazji - zapraszam na www.blueeast.net do działu download - tam znajoziecie efekty naszej pracy... no ale Quake'a 3 to się po nas nie spodziewajcie :)]). Wiele ciekawych programów znajdziecie też na dwóch wyżej podanych stronkach (w pkt. 1). To by było na tyle.

Ad.3. Jasne! Poczytaj chociażby kurs C++ z tego CDA lub poszukaj czegoś w Internec'e o Delphi. Ale dla nas zawsze Pascal był, jest i będzie najlepszy!:)

Heh, to by było wszystko, jeśli chodzi o listy. Pozostała jeszcze jedna sprawa - miesiąc temu obiecaliśmy wam, że napiszemy coś więcej o naszej "internetowej" przyszłości. Otóż... mamy już w Internecie nowy, całkiem obszerny kącik poświęcony w 101% Pascalowi! Co w nim? Obiecane już jakiś czas temu programiki pomocnicze i fragmenty WSZYSTKICH dotychczasowych odcinków kursu Pascala! Oprócz tego cała masa gierek and programów made in Pascal, full linków do innych pascalowych stron i wiele. wiele innych. Miejsca na serwerku mamy na razie pod dostatkiem. więc zamieszczamy wszystko, co się da :). No dobra, pora zdradzić owy magiczny adres tej stronki... A więc uwaga - lećcie czym prędzej do swoich kompów i wpisujcie w swoje' przegladarce internetowej... WWW.RAZIEL.KO.PL , Na naszej stronce oprócz kącika Pascal Corner znajdziecie też wiele innych działów (np. Star Wars, StarCraft, Diablo II. Matrix coś o Linuksie) i duuużo pliczków wszelkiego rodzaju do ściągnięcia. Jednym słowem - gorąco polecamy!:) Z OSTATNIEI CHWI-LI: już niedługa na serwerze SILVER-SHARK-a pojawi się... Osobna witrynka poświęcona w 102% Pascalowi! Już zacieramy ręce (bo nie możemy się doczekać nowej roboty :)). Postaramy się, aby stronka ta pojawiła się jak najszybciej... W związku z tym mały apel - jeśli znasz jakieś ciekawe stronki WWW poświęcone Pascalow', wiesz, gdzie można znaleźć ciekawe gry, programiki lub moduły (lub coś innego. fajnego :)) związane z Pascalem napisz do nas!

Skoro niniejszy odcinek kursu jest niejako podsumowaniem tego wszystkiego, co przekazaliśmy wam przez ponad rok, dlatego też na CD znajduje się mała niespodzianka. A mianowicie wszystkie programy ze wszystkich części kursu, a jest ich grubo ponad sto. Co prawda znajdują się one również na stronie domowej Raziela (www.raziel.ko.pl) w dziale Pascal Korner, jednak nie wszyscy nas czytelnicy mają dostęp do Internetu, i to właśnie z myśla o nich zamieścil'śmy programy na

l jeszcze jedna sprawa! Jeśli macie zły humor, to zaraz się on wam poprawi, gdyż ogłaszamy następny KONKURS. Tym razem związany on będzie z trybem graficznym. Czyli, iak już zapewne załapaliście, trze pa zrobić jak najbardziej fajniuchny program/grę i przesłać ją na nasz adres z dopiskiem KONKURS PAS-CAL GRAPH. Na wasze prace (dyskietkę z plikiem *.exe i *.pas) czekamy do końca kwietnia. Jeżeli chodzi o nagrody, to na razie nie wiemy, co TO będzie, ale obiecujemy, że was nie rozczarujemy. Tego możecie być pewni! Śpieszcie się, bo to wbrew pozorom wcale nie tak wie-

Nieuchronnie zbliżamy się do końca odcinka. Jeszcze raz przypomina my, że losy kącika są w waszych rękach. Nie zawiedźcie nas! Do zobaczenia za miesiac.

PS Gdy czytacie te słowa, w Sieci powinna już się pojawić stronka domowa PolARX-a. Co na niej? Na pewno kultowa karcianka Magic: The Gathering i sporo ciekawostek dla fanów Mortal Kombat, o reszcie dowiecie się odwiedzając ją. Goraco wiec wszystkich zapraszam na WWW.POLARX.PRV.PL.

PS2 Przypominamy, że możecie słać do nas listy (na adres redakcji, z dopiskiem NA KOPERCIE Program Pascal), a także maile (pascal@silvershark.com.pl). Na wszystkie wasze pytania postaramy się odpowie-



KASK WIRTUALNY,

CZYLI KONIEC DOMINACJI MURU NAD GŁOWĄ!

Przez pół wieku znajdowaliśmy się, nie bardo o tym wiedząc, na peryferiach świata, na ugorze, skraju puszczy, nie mając widoku na uprawne, uprawiane, owocujące i płodne pola sąsiadów z innego areatu.

EuGeniusz Debski

hwili przejścia do innego zagonka ustrojowego runę ly miedzy innymi, i to cenie bardzo, bardzo, bariery informacyjne. Dowiedzieliśmy się wreszcie, co świat oferuje sobie i - od tego przełomowego momentu - nam. W różnych dziedzinach. 1 nareszcie nie z rubryk "Dziwactwa kapitalizmu" dowiedzieliśmy się, że istnieją magnetowidy, tylko z ofert sklepowych. Przesadzam, rzecz jasna, ale umyślnie. Teraz wydaje się nam to oczywiste, ale czy ktoś z pokolenia przełomowego tak naprawdę wyobrażał sobie jakiekolwiek polskie miasto nasycone salonami samochodowymi? Samo połączenie tych słów "salon" i "samochodowy" było obce i niewiarogodne. Salon mógł być fryzjerski, a raz widziałem nawet "masarniczy". A teraz - idziesz sobie do sklepu z kasą albo z czekiem, albo poświadczeniem zarobków, wchodzisz, gdzie chcesz, i kupujesz, co chcesz.

Tak się dzieje w wielu dziedzinach. Skoro wiec podaż staje się tak wielka, skoro z każdej strony uderzają w nas oferty i propozycje - odtwarzacz, nagrywacz, spinacz, wcinacz, otwieracz, napinacz, ścigacz, wyszukiwarka, łącznik, odbiornik - to musiała powstać i opcja łącząca te wszystkie bajery w jedno. Trudno sobie wyobrazić, by wystarczyło kasy na kupowanie takich sprzętów, jakie nam się zamarzą. Musimy czekać na kojarzenie, na łączenie... No i nie da się dojechać do Rynku z kilkoma antenami, pudełkami, kasetkami, saszetkami... Konieczne jest miksowanie.

Stad w telefonach komórkowych tyle dobrego? Już niemal tłuką kotlety i podlewają kwiatki. Aż strach kupować cokolwiek, bo może w pakach na zapleczu salonu leży nowa dostawa, w której są aparaty z czteroma nowymi niewyobrażalnymi funkcjami - sortowaniem listów wychodzących, programowaniem nagrywania "Różowego kwadransa", chłodzeniem drinków i płaceniem rachunków za samego siebie.

Jestem entuzjastą multimediów, pojmowanych przede wszystkim jako łączenie multum mediów w jedno. Jedno tylko mnie irytuje i męczy - przyswajanie obsługi nowego urządzenia. Im więcej funkcji, tym, to jasne, więcej instrukcji. Książeczki z opisem działania i wykorzystania stają się coraz grubsze - kto nie wierzy, niech sprawdzi taką np. instrukcję pralkosuszar-

ki. W każdym razie każdą nowość podejmuję z drzeniem serca i radością, a potem usteczka wykrzywiają mi się w podkówki trzeba się uczyć. No bo jak nie wykorzystać wszystkich osiemdziesieciu sześciu opcji urzadzenia? To po cholerę kupowałem? Skoro nie zamierzam korzystać z możliwości otwierania małży przez supermikser, to mogłem zostać przy starym, który miksował i mieszał, i tyle!

Tu więc widzę pole do popisu dla producentów wszelkiego rodzaju "gadżetstwa" - one same nie oszołomią klienta, ale łatwość opanowania ich możliwości. Ich przyjazne i nie papierowe instrukcje. To juź nie wystarczy. I nie jest to problem tylko starych pierników, wszystkim w końcu wysiądą mózgi. Co więc może zrobić

Obeirzałem fragment filmu, w którym pokazywano możliwości wirtualnego kasku. Nie wiem, o czym była mowa wcześniej, ja widziałem tylko wykorzystanie kasku w grach. To już znamy, przynajmniej z filmów o uzdolnionych amerykańskich dzieciakach, które takimi hełmami tłuką orzechy. Zastosowanie w grach jest na pewno nieprawdopodobnie przyjemne i skuteczne. (*) Od tego się nie ucieknie. Już widzę autobusy. w których siedzą mali, młodzi, i nie tylko, gracze podłączeni do swoich konsoletek lub Sieci, kiwajacy sie na zakrętach w jakimś Vascarze, podskakujący i robiący uniki w Boom-doomie, chwytający się za serce po wirtualnym ciosie w serce zadanym mieczem Upiornego Miecznika.

Od razu na ten widok przekorny cokolwiek umysł podsunął mi wizję skarłowaciałej, scherlałej ludzkości: te cienkie szyje z ledwością utrzymujące superlekkie hełmy i gogle, te łapki cienkie, z długimi palcami o opuszkach wymodelowanych do klawiatury, te krzywe nóżki i szerokie dupki, na których spędzamy większość czasu.

Otrząsnąłem się i wyemitowałem w prze strzeń przed siebie inny obraz. Oto drużyna koszykarzy po zakończonym treningu biegowym, siłowym i sprawnościowym bierze prysznic i rozkłada się w wygodnych, masujących fotelach, nakłada hełmy i zaczyna ćwiczyć układy taktyczne, przegrywa do znudzenia te same zagrywki pod konkretnego przeciwnika. Potem poszczególni gracze, nawet w drodze do domu, ćwiczą rzuty. Bo czymże w końcu jest taki

rzut? Niczym więcej jak wycelowaniem, oszacowaniem, informacją z mózgu do odpowiednich mięśni i ścięgien - rzut. Można to wyćwiczyć w takim kasku, na pewno. Przynajmniej większą część tego przebiegu. Potem trzeba by było dograć ćwiczenie - rzucić kilka razy, niestety, tym razem prawdziwą piłką.

Można pójść dalej i powiedzieć, że prawdziwe piłki zostaną odesłane do muzeów, a koszykówka polegać będzie na tym, że poszczególnie gracze w chwili meczu połączą sie z serwerem pod nazwą Madison Square Garden i rozegrają wirtualny mecz w obecności równie wirtualnej publiczności.

Ale to przegięcie. Większość sportów da się znakomicie katować za pomocą wirtualnego sprzetu, pomijam tak oczywiste zastosowania, jak szachy czy brydż. Ale dajmy pani Mauer taki narząd do ćwiczeń, a nie będziemy musieli już się denerwować na kolejnych igrzyskach. Niech-no załapią się na to łucznicy, kierowcy rajdowi, piloci szybowcowi... Zostanie ino kilka dyscypľn. w których kask z lekka tylko wspierać będzie trening: spadochroniarstwo, nurkowanie swobodne, wyścigi konne? Może. Zostanie też sport, taki jak boks wirtualny w wykonaniu niedojd w rodzaju Andrew G. - można będzie się poboksować, ale bez bólu. Ból zostanie zapewne dodany w kolejnej wersji kasku. Nie każdy to kupi. Andrew - nie.

Ale co tam sport! Odszedł od ideałów Pierre'a de Coubertaine'a, stał się przemysłem, ale gdyby nagle sport się skończył, to tylko sami sportowcy i ich serwis straci. Owszem, są to rzesze - telewizje, wytwórnie sprzętu, reklamiarze... Ale generalnie Ziemia przetrwa. Dlatego ważniejszym i potrzebniejszym wydaje mi się zastosowanie kasków wirtualno-multimedialnych (widzicie, jak ciągnie do miksowania i łaczenia?!) w szkolnictwie. Czy nie kusząca jest lekcja biologii, podczas której nadzieja nasza, młodzież, "na żywo" kraje żabę, by poznać tajniki jej wnętrza. Nie z ekranu monitora, bo zawsze jakiś Jasio może zakleić gumą głowicę "widełka". Nie, może to być tak, że cała Polska: młódź ze stolicy, i z zapyziałej wioski, widzi i przyswaja to samo. Może to dopiero edukacyjnie zrówna uczniów?

Tak sobie to wyobrażam - w pewnym sensie odizolowani od siebie, pozbawieni

możliwości robienia czegokolwiek innego poza drapaniem się po klatce piersiowej, uczniowie widzą jak na dłoni atomy podczas lekcji chemii, widzą bitwę pod Płowcami, jakov sami machali mieczami, widzą zjawiska optyczne w sposób niewyobrażalnie dokładny i barwny.

A popatrzmy na inne, bliskie zastosowanie - rehabilitacja ruchowa i mentalna. Wszak to też tysiące razy wykonywany ten sam ruch to samo napiecie mieśni, to oddziaływanie na umysł, czeste i powtarzalne. A uczenie osób niepełnosprawnych? Ich dostęp do wszelkich niemalże przejawów życia ludzi nie mających proolemów ruchowych, na przykład.

Zresztą - uderzam się w piersi, wiem że kaski są już powszechnie używane, udaję tvlko. Powszechnie stosowane w pewnej dziedzinie o nazwie armia. Tu już nie ma żartów - skończyły się tablice poglądowe i rysowane na piasku parabole lotu pocisków. Nad WPW (Współczesnym Polem Walki) przelatują stada śmigłowców, których załogi już mają kaski zelektronizowane silniej niż "statek kosmiczny" Gagarina. A jakżeby mieli chłopcy wyćwiczyć odruchy, jak nie na trenażerach z pełnym ukaskowieniem?! Tak zawsze było - najpierw wojsko, a potem ścinki spadały do cywilnei cześci narodu. Tak zapewne już jednak nie będzie - wojsko jest, ale jest go mniej niż innych, potrzebujących takiej możliwości treninigowo-edukacyjnej. rozrywkowej. Wojskowych jest mniej niż graczy! Tak więc niedługo wszystko co najlepsze będzie szło do cywila, a dopiero potem "do woja, marsz, do woja"!

No i na koniec to - ku czemu od początku dążę - kask, który pomoże mi opanować nową domową kuchenko-roboto-pralko-gorzelnio-suszarnio-sortownię. Wreszcie w wolnej chwili siadam. zakładam edukacyjny baniak na głowę i chłonę wiedzę o klawiszkach, przyciskach, guzolkach i łączach. Powtarzam kilka razy kolejność ruchów i już moge spokojnie ruszyć do kuchni, by zaparzyć sobie herbatki ziołowej bez opawy, że wysadze połowe globu w diabły.

Jedno mnie tylko niepokoi - ja sobie siedzę w kasku i przyswajam wiedzę, a mój pies, bez kasku, rzecz jasna, w tym czasie wyjada galaretkę z nóżek!?!

(*) - szybko i mocno potem boli głowa. No ale cóź, pierw sze samoloty też szybko spadały. Redakcja.



NIE TAKI DIABEŁ STRASZNY...

Tyle się pisze ostatnio o uzależnieniu od komputera - jak to zjawisko się popularyzuje, jakie zgubne skutki potrafi mieć... Ja w tym tekście. naturalnie, nie bede negował tego niepodważalnego faktu, ale postaram sie na to spoirzeć z nieco innei strony.

a czym polega to uzależ nie? Czy powoduje stałe uszkodzenia zdrowotne? Cóż, nie uogólniajac, rzadko sie tak zdarza. Zwykle wszystkie negatywy koncentrują się na tym, że 'młody człowiek" przestaje zauważać świat poza komputerem, powoli izoluje się od otaczającego go świata. Ale czy to jest tak do końca prawda?

Przede wszystkim nie bronie ludzi, którzy komputer wykorzystują tylko i wyłącznie do gier. Dla nich kom-

puter może się okazać bardzo zgubny. Gdyż, co by nie mówić o iakości rozrywki, rozwijająca ona nie jest. Ale czy są tacy? Zwykle ci, którzy tylko grają, są zaledwie "młodymi" w tym światku, wiec nie zdażyli się uzależnić. Większość więźniów nałogu tworzy. Cóż, teraz napiszę coś niezbyt zgodnego z political correctness: daj Boże więcej takich nałogów na świecie! Niech ci ludzie tylko tworzą, pisza, słuchają muzyki, surfują po Internecie! Świat sie nie załamie, a społeczeństwo będzie zdrowsze. Teraz wszechobecność komputerów pozwala niemal każdemu na kontakt z Siecią, czy też z Globalna Wioską, za naprawdę coraz mniejsze pieniądze. Kończą się podziały na tych "gówniarzy, którym starzy kupili komputery" i "blokersów", którym pozostają salony gier. Teraz każdy może odwiedzić kawiarenkę internetową za niewielką sumkę i cieszyć się bardzo dużą jakością usług, l

ta popu aryzacia jest według niektórych zjawiskiem złym. Czy lepiej było, gdy ludzie nie mieli pasji?! Wtedy również byli nałogowcami - swojej bezsilności wobec świata, która rodziła agresję. Wśród ludzi utarło się przekonanie, że przy komputerze siedzą zwykle samotnicy, którzy nie mają nic lepszego do roboty. To duży błąd. Idea Globalnej Wioski bezapelacyjnie obala ten mit, ale stereotypy nie tak łatwo jest wyplenić... A zwłaszcza w takim, iak Polska, kraju

Dzisiaj komputery, poza przyjemnością użytkowania, mogą dać również pieniądze. I to czasem spore. Dzieki Internetowi jeszcze łatwiej zrealizować słynne amerykańskie powiedzonko: "od pucybuta do milionera". Wystarczy mieć pasję, czegoś naprawdę chcieć i liczyć na łut szczęścia - trzeba tylko założyć serwis, na którym z przyjemnością ludzie szukaliby potrzebnych dla siebie informacji. Po jego spopularyzowaniu droga do sławy i pieniędzy będzie się wydawać, mimo wszystko, niedługa.

Poza tym przy komputerach może

również powstawać sztuka. Ale ci, któ-

rzy trąbią o nałogach, nie zdają sobie

chyba z tego sprawy. Gdyż nie można

ograniczać tworzenia... Czy o sportow-

cach się mówi, że są uzależnieni, bo

ciągle ćwiczą? Nie - a czym ich trening

różni się, logicznie, od przesiadywania

przed komputerem? Zdrowotnie w

każdym razie niczym - wystarczy spoj-

rzeć na wykańczających się sportow-

że to jest postawa prawdziwa. To jest moja własna suwerenność, moje uniwersum; a to, czy robie źle... Przez kogo to może zostać osądzone? Przez lekarzy? Przez psychologów?

> Poza tym warto jest również zauważyć znikoma szkodliwość społeczna (tak dla siebie, jak i bliźnich) ludzi uzależnionych od komputera. "Komputerowcy" nie ćpają (choć i tu zdarzają się wyjątki... ale nie wiem, skad mieliby na to pieniadze), rzadko mają inne nałogi (no, czasem palenie... ale to już sprawa od komputerów niezależna). Z punktu widzenia społecznego przecietny użytkownik komputera jest jednostką bardzo poprawną! Tak więc, moi drodzy polemiści, nie demonizujmy sprawy, gdyż jest naprawde kilka innych, ważniejszych

problemów do roztrząsania... A takich nałogowców jak ja zostawcie w spokoju. Pozwólcie mi, chociaż przez ten krótki czas w ciągu dnia, żyć w innym, lep-

PS A czy jestem uzależniony, to nie wiem... Nie dostaję drgawek, gdy przez tydzień nie siedzę przy komputerze, chociaż czesto mam na to ochote... A w teście Smugga miałem... 41 pkt. Chociaż w to nie wierzę.

A pomíjając już wszystko - czy życie jest tak długie, że możemy odmawiać sopie przyjemności? To nie średniowiecze i św. Aleksy wyszedł z mody... Życie kończy się za szybko, jesteśmy niewolnikami czasu, terminów, szkół, zasad... Ale przy komputerze, w swoim własnym mikroświecie można się czuć bezpiecznie i komfortowo - z dala od problemów świata i swoich. Czy to postawa egoistyczna, czy chora (bo i tak ją nazwać można) - nie wiem. Wiem tylko,

> Nie. Ktoś, kto nie jest na mo'm miejscu, tego nie zrozumie. To po prostu mój mikroświat i nie chcę, aby mi ktokolwiek w niego ingero-

> > Na tropach..." to program uczący polskiego na poziome Program to 600 ciekawych i skutecznych ćwiczeń z gramatyki, ortografii i literatury, wypracowania, podręcznik, Wszystkie ćwiczenia i lesty - dzięki podobienstwu do testów kompetencyjnych – uczą najczęściej wymaganych od uczniów zagadnień. Różnorodne testy usystematyzują wiedzę i przygolują do każdej klasówki, a także do zdania egzamiou wstępnego. "Na tropach..." to najlepszy korepetytor! Za cenę 2 godzin korepetycji zapewnia ponad 150 godzin skutecznej nauki i doskonałej zabawy "Profesor ..." lo programy uczące języka Profesor Henry 🔊 angielskiego (Henry) i niemieckiego

(Klaus) dla początkujących i średnio zaawansowanych, Profesor 2001" - to ćwiczenia, dialogi

Świetna zabawa.

skuteczna nauka!

Siedem diamentów" to multimedialna gra ucząca jezyka

Gracz poruszając się po bajkowym mieście - wędruje no jego

akamarkach i odkrywa nowe miejsca - pomaga królowi,

odnaleží. 7 zagubionych diamentów. Nauka angielskiego z programem to wciągająca przygoda, Interaktywne,

nimowane świczenia, zabawne komentarze i dźwięki

dźwiękowionym; piosenkom, alfabetowi, stówkom (ok.

DOD), praktycznym dialogom, nauczy się nie tylko

ozumieć, ale także, mówić, a nawet śpiewać po angletsku.

na tropach...

jezyka polskiego

W gudełku: naklejki i plan lekcij

podręcznik. Program nauczy Cię mówienia, czylania, pisania i rozumienia ze słuchu 9000 słów, wrotów i idiomów.

Gramatyka" nauczy Cię prawidłowego dosowania najważniejszych konstrokcji vraz z wymową. Każdy "Profesor" to rilkanaście rodzajów ćwiczeń, 200 godzin nauki, Poradnik metodyczny,



wettimedia tel. (022) 644-55-57, 0601 33-18-50

rzedaż detaliczna: Empik., Vonis, Auchan, Media Markl trapule, Scanmet, In Medio, PLAY, DHO

CD-ACTION 02/2001



ANNO DOMINI 2001

Quo vadis, branzo GIER KOMPUTEROWYCH?

CZYLI CELOWO TENDENCYJNY FELIETON O TERAŹNIEJSZOŚCI I PRZYSZŁOŚCI "BRANZOLIADY" - SZANSE I ZAGROŻENIA

Przeciskając się między wysyłkami i stosem faktur, a także atakowany ze wszystkich stron natarczywymi telefonami - siadam wreszcie na chwile, by przełać na papier swoje myśli. Czas, by nieco podsumować świat, w którym się znajdujemy, i popatrzeć z trochę innej perspektywy niż kolejna gra, recenzja bądź większy lub mniejszy "deal". Czy gra sama w sobie jest największym substytutem elektronicznej rozrywki, a ludzie w niej zadurzeni to jej chorobliwi wyznawcy? Gdzie zmierza nasz mały światek i czy naprawdę jest on taki mały?

tulem wstepu..

Gdy jakiś czas temu udowadniałem, że gra komputerowa to produkt "nowei gospodarki", spotkałem się z zaskakującymi reakcjami. Okazuje się, że ci, którzy na co dzień zajmuia sie tym interesem, nie rozumieja tak naprawdę, "o co chodzi?!". Dziewiętnastowieczne metody zarządzania i zbytu



powodują postępujące karłowacenie tego rynku! I nie jest tó tylko przytyk do kolegów z dystrybucji, ale także do rynku prasy. Dzisiejsze czasy i doraźne korzyści zasłaniają prawdziwe kłopoty i wyzwania dla tego rvnku.

Wiele pytań - odpowiedź nie zawsze prosta

Jak wielu z ludzi pracujących w branży nie rozumie wyrażenia "ekonom a skali"? Czy klient nadal musi być skazany na niekompetencję i kupowanie bubli wydawniczych? Czy konkurencja ponosi za ten stan rzeczy wyłączną winę?

W grudniu 2000 powołano komisję ds. piractwa fonograficznego przy Ministerstwie Kultury. Wydawałoby się, że ten fakt jest mało znaczący i w ogóle bez woływu na nasz rynek. Wrecz przeciwnie pokazuje on tylko słabość tego rynku. Ze mądre głowy, zamiast porozumieć się ponad podziałami, wolą toczyć małe wojenki, nie myśląc w ogóle o rynku, a co za tym idzie: o konsumencie! Dowiodła tego żenująca konferencja prasowa na temat piractwa komputerowego (targi w Hali Mery), w której miałem nieprzyjemność brać udział. I czego można było się na niej dowiedzieć? Niczego, po prostu jeden bełkot - gystrybucja obwinia med a o sytuację na rynku, a media - dvs trybucje. A gdzie tutaj konsument?!? Gdzie pomysły na ulepszenie własnego stylu działan a? Ot, brak strategicznego myślen a i doraźne uc'echy życia w barze Dekadencja.

Konkurencjo, gdzie jesteś?

Na rynku istnieje dość duża konkurencja mamy do czynienia z kilkoma firmam dystrybucyjnymi i wieloma wydawnictwami zajmującymi się tematyką gier komputerowych. Niektórzy mówia, że jest to zbyt duża różnorodność, która rozbija rynek inni wręcz twierdzą, że konkurencja jest zbyt mała. Prawda jak zwykle leży gdz eś pośrodku. Konkurencja jest zbyt mała, i owszem, pon'eważ na terenie Polski nie są reprezentowani wszyscy dystrybutorzy a i oferta gier, które mamy możliwość ujrzeć w kraju, jest mocno przerzedzona w porównaniu z zachodnią. Tak więc mamy zbyt rozdrobnioną konkurencję i dość słabe finansowo firmy. Na temat połączenia sił zazwyczaj się nie rozmawia, a fuzje dochodzą do skutku praktycznie wtedy, gdy któraś z obecnych na rynku firm mocno podupadnie "na zdrowiu". Szansą jest kapitał zagraniczny, ale zaraz pojawiają się "patriotyczne" głosy sprzeciwu demonizujące wszystko, co pochodzi z zagranicy.

Gdzie zatem szansa dla rynku?

Kapitał + ludzie + wiedza = sukces! I stało się - jakiś czas temu szerszą ławą do Polski zaczął napływać kapital pachodni. Podniosły się głosy dougania. Obawiano się, że zachodnie wydawnictwa czy "dokapitalizowanie" polskich firm dystry bucyjnych zniszczy rynek i doprowadzi do jego monopolizacji. Tak się jednak nie stanie stanie widać, ale powoli firmy z tej branło! Dlaczego? Otóż rynek sam w sobie daży do segmentacji i pozwala na Istnienie Wielu firm w tzw. niszach rynkowych. Tak więs mamy miejsce na fame i drogie gry. starocie i nowości, gazety o wysokiej jakości papieru i te z jakością papieru prasy bulwarowej, z CD lub bez. Cały czastoczy się niewidzialna "wojna wywiadów", gdzie firmy walczą o rynek, a klient-gracz dosta-



re coraz lepszy produkt do reki. Oczywiście nie można tu być bezkrytycznym, bo zdarzaja sie "ciosy poniżej pasa", zagrywki socjotechniczne i żerowanie na naiwności klienta. Ale to powoli się już zmienia i bedzie sie nada zmieniało. Możemy oczekiwać, że w najbliższych miesiącach rynek bedzie sie mocno zmieniał - niektóre Imperia stracą być może chwilowo swój

blask, inne być może doprowadzą do kontrataku rynkowego. W muższej perspektywie czasowej należy się jednak spodziewać konsolidacji rynku - więksi staną się jeszcze więksi, a mniejsi albo znajdą woją niszę rynkową, albo po prostu wypadna z rynku. Proces ten bedzie napedzany kapitalem ludzkim i wiedzą. Być może stają się coraz bardziej profesjonalne. Coraz mniej bedzie tu radośnej twórczosci, a przypadek z "eXtra gra" stanie się. przykładem, jak nie najeży postepować. Jeśli do branży zaczną dopływać specjaliści spoza naszego środowiska: możemy być spokojni o rynek Jeśli natomiast regulą staną się swoiste wycieczki za "chlebem" między gazetami a dystrybucją. między samymi gazetami, wtedy ignorancja i niewiedza będą nadal kwitły.

Jacek Gadzinowski

jacekg@opm.pl

Zmiany pokoleniowe - nowa fala ma szanse? Gdzie szukać przyczyn marazmu w dzie-

dzinie g er komputerowych w Polsce? Ano w mentalności niektórych z nas. W ele firm i wielu ludzi nadal jest przekonanych, że znajduje się w epoce branży "łupanej" początku lat 90-tych, kiedy to nie było praktycznie żadnych zasad, a rynek dopiero raczkował. Teraz jednak jest inacze' klient stał się bardziej wyedukowany i wymagający, a firmy branżowe tak do końca nie potrafią temu sprostać. Stąd bierze się swoisty nastrój dekadencji i paniki. Zamiast modernizować firmy, szuka sie swoistych kozłów ofiarnych, którzy maja być wytłumaczeniem własnego amatorstwa. Jednak powoli napływają nowe nieskażone umysły, które próbują walczyć z systemem. I co się okazuje? Tam, gdzie 'generałowie" są świadomi nastrojów i siły własnego "wojska", następują zmiany. Entuzjazm zmian przeplata się z doświadczeniem starych wyjadaczy. Tu nowa fala wygrywa i poszerza swój stan posiadania. Jednak nadal istnieją firmy, w których zmiany są tylko nośnymi hasłami.

Nadal klient czy petent jest traktowany jak w czasach "starego, dobrego socjalizmu". Nowy rok przyniesie tylko większe rozwarstwienie oraz narastającą irytacje wszystkich uczestników rynku. Nosiciele zmian. Judzie odnoszący sukces - czy to w dystrybucji, czy w gazetach - będą zagrożeniem dla starego porządku. I tutaj pojawia się dla naszej branży nowe zagrożenie...

Media i dystrybucja - koegzystencja? Budowanie rynku na antagonizmach personwork czy osobistych nie jest dobre dla nikogo z nas, graczy. Ja, mimo że obecnie pracuje jako dystrybutor, bardziej czuję się graczem i chętnie wracam



pamięcią do czasów, kiedy mogłem bezkarnie "młócić" w Quake a czy Warcrafta calynii dniami... Jednak są i tacy, którzy pojmują gry kompúterowe jako swoista arene na której musi być wojna, a zatem wygrany i pokonany Wjadomo: media i dystrybucja to odwieczni konkurenci, ale nożna również dobrze istnieć na rynku koegzystując - i nadal czyniąc swoje: Oczywiście wymaga to odłożenia wszelkich animozji na bok i zajęcie, się kreatywną pracą. Widać jaskółki tej koegzytencji, ale cóż one znaczą w porównaniu z tym, co zaczyna się dziać... a w przyszłości rozwijać. Obie strony - gazety i dvstrvbutorzv (nad czym bo eję!) - zamiast współpracować dla dobra rynku. a przede wszystkim klienta-gracza, zaczynają radykalizować swoje poglądy. Obecna tendencja powoduje stan, kiedy to gazety i dystrybucja zaczynają się od siebie odgradzać. zarzucając sobie nawzajem najgorsze przewinienia. Ale czy interesować bedzie to gracza?

Pudełka czy "mass market"?

Raczej nie przewiduję tego. Konsumenci chcą kupić towar świeży, dobrej jakości i po dobrej cenie. Nie interesuje ich cała otoczka lub też wciskanie im "badziewnego" towaru. Rynek gier komputerowych mimo swojej "elitarności" spowodowanej cenami i doborem asortymentu zmienia się w zastraszającym tempie. Dążyć on będzie do umasowienia - co oznacza spadek cen i większe nakłady poprzez zróżnicowanie oferty towarowej rynku. Należy jednak pamiętać, że owy 'mass market" będzie dotyczył w prze- 🥌 ważającej części tytułów starszych, mniej wartościowych lub też wytworzonych przez nieznane firmy z "Kosova". Gry Pudełkowe będą nadal istniały i miały się coraz lepiej. Mimo kasandrycznych wypowiedzi ludzie nadal będą chcieli kolekcjonować i grać w tytuły z kategorii

"AAA". To tak jak z dobrym winem i sikaczem. Masowy rynek win typu J23 nie zniszczy przecież winnic w Burgundii! -:) Wszystko jednak jest w rękach med ow, także tych nowych...

Internet, medialna szansa czy zagrożenie? Gdy jakiś czas temu pojawiły się pierwsze strony internetowe, większość z nas chyba wtedy jeszcze lekceważyła Internet. Później jednak "boskie przystanie", wyalienowane portale oraz władcze "portaliki" zaczęły mnożyć się z szybkością dźwięku. Czy ilość przejdzie w 'akość? Otóż obawiam się, że rodzime strony tego typu czeka bardzo ciężka przyszłość. Przetrwają tylko ci, którzy oprócz kapitału w postaci pieniędzy pozyskają do swoich ide wartośc owych autorów. Tu jednak Internet w wielu miejscach zamien't się i zmienia sie w swoista chałture!

Natomiast media tradycyjne zaczęły w wielu przypadkach przypominać najgorsze sny graczy. Recenzenci zamiast grać i recenzować kradną screeny i opisy z Internetu, udają wielkich znawców, którzy mają prawo wypowiadać się autorytatywnie. Swoisty wyścig: "kto pierwszy" zaczyna przypominać nieco karykaturalny obraz. A gdzie rzetelność i praca u podstaw? Niestety, w tej dziedzinie należy oczekiwać tylko postepu w zła strone. Wirtualni lipni "bohaterzy" i ich wirtualne recenzie zaczną wypierać prawdziwych autorów. Kto



się przeciwstawi temu prądowi? Mam nadzieję, że będą tacy ludz i takie me-

Nowa gospodarka - miażdżąca porażka!

Jeszcze osiem. dziewięć miesięcy temu całe hordy domorosłych piewców nowej gospodarki ogłupiały nas "nieograniczonymi możliwościami" na wszystkich możliwych polach. Internet i wszystko, co z nim związane, miały się stać lekarstwem na wszelkie bolączki. Jednak nauczka przyszła bardzo szybko i okazało się, że wszelkie słabe organizmy będą bezwzględnie eliminowane. Producenci i dystrybutorzy programów, którzy zwietrzyli możliwość szybkiego dorobienia się, teraz przeżywają trudne chwile. Handel internetowy nie pomógł wyjść na nowe rynki, a telepraca nie zastąpiła prawdziwych biur i, co najważniejsze ludzi z krwi i kości. Wirtualne struktury niektorych polskich i zachodn'ch przedsiębiorstw. rozsypuje się jak domki z kart. Kto będzie chciał odnieść jakikolwiek suk-



ces w przyszłości i osiągnąć stabilną pozycję, będzie musiał wrócić do starych sprawdzonych wzorców.

Redaktor i gracz przyszłości

Jednak mimo chwilowej porażki dotcomów oraz wirtualnej rzeczywistości Internet przetrwa i wyjdzie z tego kryzysu wzmocn'ony. Przebudowane i dostosowa ne struktury dystrybucji, produkcji czy mediów znowu odzyskają swój wigor. Intemet nie pozwoli na hamowanie czy usiłowanie sterowania informaciami. Czytelnicy gazet i konsumenci gier - gracze coraz bardziej krytycznym okiem będą patrzeć na poczynania całej naszej branży. Czasy beztroskiego amatorstwa w końcu beda musiały odejść do lamusa. Jednak takie przypadki jeszcze długo będą wegetować w swoich małych niszach rynkowych... jednakże kto bedzie chciał naprawdę wpływać i kreować rynek, będzie musiał się bardziej otworzyć i stać bardziej "interaktywnym". Bez właściwego szacunku dla konsumenta który staje się bardziej wymagający, branża gier nie rozwinie się anı trochę. Jeśl. do głosu dojdą przeciwne prądy - możemy tylko oczekiwać większego wyalienowania branżoliady. Wtedy znowu podniosą się głosy, że sprzedaz gier czy recenzowanie est sztuka dla sztuki przeplatane czasem małymi i niepotrzeb nymi wojenkami!

Multi czy singiel - postep czy wtórność? Mimo superoptymizmu gry wpadły w ślepy zaułek. Kolejne produkcje wydają się coraz bardziej wtórne. Gracze szukają tej jednej i prawdziwej gry, jednak jej nie znajdują. Czy to już kryzys wtórności czy przemyślany chwyt? Można skłonić się ku stwierdzeniu. że prawda znowu jest pośrodku. Dość trudno jest wymyślić coś nowego i oryginalne-



go, gdy zewsząd tyle firm próbuje zaistnieć. Konkurencja często czerpie wzorce od konkurentów, powielając wzorce. Nagminnie upraszcza się gry po to. by za jakiś czas wydać kolejną część znanego tytułu i by zrobić kolejną "sprzedaż tysiąciecia". W przyszłości możemy tylko oczekiwać nasienia się owego trendu, który, według mnie, może doprowadzić do takiej dewaluacji gier, która spowoduje że gry stana się coraz krótsze, specjalnie upraszczane i prezentowane jak filmy w odcinkach. Pytanie tylko, jak zareagują gracze na swoisty serial gier z cyklu: "ko ejny odcinek 5 poziomu w mieście strachów'. Mnie tam taki obrót spraw wcale się nie podoba!

Tryb gry "single '? Już praw e na wymarciu... niech tylko Internet ieszcze bardziei się rozrośnie! Czy to wyjście naprzeciw wymaganiom klienta? Nieprawda! Jeśli ktoś jest wyprany z pomysłów i nie potrafi być kreatywny... to udostępnia część kodu gry, by później powstały jej różnorakie mode'y, ulepszenia czy kolejne etapy. Czasem pomysły fanatycznych graczy są tak dobre, że możemy je zobaczyć jako ... gotowy produkt na półkach sklepowych. I to być może będzie prawdziwa przyszłość gier - interaktywność między producentem i graczem, z czasem owocująca jeszcze większą kooperacją. To samo zaczyna się stawać z mediami - odległość między redakcją a oglądaczem-czytelni-



k'em stanie się niewidoczna. Z pokolenia producentów i konsumentów - z czasem staniemy się "prosumentami".

Podsumowanie:

Jaka wiec bedzie przyszłość?? Na pewno lepsza, niż to wieszczą niektórzy Imperatorzy, którzy stracili bądź tracą swoje Imperia. Świat się cały czas rozwija...

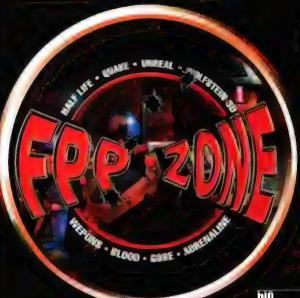
Tips na rok 2001

Wirtualna gospodarka wali się w gruzy -"neoczartyzm" poszerzy swój zasięg!

Odmalowane krowie placki nie odniosą sukcesów. -:)

Wydawnictwo FPP oraz re(d)akcja CDA nie ponoszą odpowiedzialności za poglądy i opinie zawarte w powyższym felietonie.

Disclaimer: Jacek Gadzinowski zastrzega sobie, że wszelkie wyrażane opinie są tylko i wyłącznie jego prywatnymi przemyśleniami i nie mają nic wspólnego z firmami, z którymi współpracuje.



Witajcie!

fppzone@box43.gnet.pl

CIEKAWOSTKI

Mało tych ciekawostek, oj mało. Ale cóż poradzic - więcej tekstu się nie zmieści na jednej stro-

(NarF) Groopa FPP

Już parę razy pisalem o grupie FPP znajdującej się na serwerze firmy Cavern. Ale nie zaszkodz jeszcze raz wspomnieć o tym odłamku Sieci możesz spotkać tam wielu maniaków FPP, którzy postarają się odpowiedzieć na twoje pytania. możesz także wyglosić swoją opinie na temat danej gry, a także napisać o tym, co teraz zjadłeś lub dlaczego nie lubisz Canga ;) Grupa właśnie jest znana z tego, że 80% wiadomości to Off Topics. Ale nie ma co smęcić - codziennie przychodzi tutaj od 150 do nawet 400 postów, więc na pewno znajdziesz interesujący cię temat. I na dodatek jest to naprawde dobra i z deka rozweselająca lektura po ciężkim dniu. Przy takich gościach jak: Cangaroo, michu, xKowalx, Clchy, Madmatt. Thun, mtm. Amkacz, Marionetka, Maverlck, Crategus, Peeter, frager, Clanger i wielu innych z pewnością nie będziesz się nudził. Koniec reklamy zajrzyj na news://news.cavern.com.pl/fpp, a twoje zycle uż nigdy nie będzie takie samo :), (Zapraszam także na oficjalną stronę WWW grupy www.fppgrupa.prv.pl - NAprawdę warto!) (Ksza-

(Sprzęt) Razer Mamba

Ostatnio pojawia się coraz więcej myszek przystosowanych specjalnie do gry w FPP. Kolejną z nich iest mycha z serri Razer - Mamba. Na temat jej działania nie ma jeszcze co gadać, bo nikt z redakcji niestety nie miał przyjemności nią pomłócić w któregoś quaka, ale co do jej wyglądu... niby zwykły gryzoń z trzema przyciskami i scroolem, ale wydaje się taka masywna i "ukształtowana", że będzie można na niej położyć całą łapę, reka sama bedzie do niej Ignęła. :) Zresztą sami looknijcie na screeny. A cena? Jak uplasuje się poniżej 300 złociszy, to będzie dobrze. . (bl0)



COUNTERSTRIKE 1.0

Dział FPP zone jest poświęcony ogólnie grom FPP, lecz i tak większość artykułów zamieszczanych w jego papierowym wydaniu traktuje o Quake'ach. Cóż - jest to najpopularniejsza seria gier FPP i rownocześnie gra/gry, do których powstaje najwię-cej modyfikacji. Taka gra jak Half-Life na pewno zalicza się do FPP. lecz nie dane wam było przeczytać zbyt wiele na temat modyfikacji dla niej przeznaczonych. Do H-L również wyszło wiele modów, modyfikacji, konwersji czy jak to sobie nazwiesz, drogi czytelniku, i właśnie Counterstrike jest jednym z tych dodatków, jednym z najlepszych nieoficjalnych dodatków przeznaczonych do gier FPP.

Pierwsze wersje CS-a były to darmowo ściągane z Sieci upgrade y do HL-a o coraz nowszej wersji, w rezultacie zmierzające do finalnej, czyli 1.0. A właśnie takowa się pojawiła na łączach.

PM IN POSITION!

Główną zaletą CS-a jest to, że naprawdę wbija w monitor swoją miodnościał Jeśli grafeś w Rainbow six albo SWAT 3, zapewne brakowało ci tak pożądanej opcji, jak dobry multiplayer. Właśnie tutaj jest ona maksymalnie dopracowana, co w głównej mierze wpływa na atrakcyjność rozgrywki. Włączając Countera, nie spotkacie tutaj opcji single player, bo nie to było głównym założeniem twórców, była nim możliwość grania w sieci LAN oraz (chyba bardziej prefe-

NEED BACKUP!

Aby podłączyć się do WON-a (jak battle net), potrzebny jest sprawny CD-key, który można zdobyć jedynie kupując oryginalną wersje. HL-a (Mamy nadzieję, że posiadacie ją w swoich zbiorach.) Do wyboru marny tu kilkanaście serwerów zagranicznych i coraz więcej polskich (IP ki na końcu arta). Na tych właśnie serwerach spotykają się nie pojedyncze jednostki, ale po prostu masy ľudzi! Dzieje się tak dlatego, że CS oferuje możliwość gry 20 osobom naraz (a nawet więcej przy konfiguracji serva), a także z powodu coraz większego zainteresowania tym ultramiodnym modem (to dzięki niemu H-L nacal się sprzedaje!)

HOLD THIS POSITION!

W grze mamy do wyboru jedną z dwóch stron, po której możemy stanąć - antyterrorystów (ct) i terrorystów (terr). Każda ze stron ma z kolei 4 skiny (skóry nakładane na modele) dla rozróżnienia, a także specyficzne bronie dla poszczególnej formacji, np. terr może kupić jedynie AK-47, czyli popularny kałach. Oczywiście jest możliwość zdobycia broni specyficznych dla konkretnej strony przez drugą je dynie po śmierci wrogiego użytkownika :)

Już po pierwszej rozgrywce ta gra zabija (dosłownie) grywalnością. Do wyboru mamy naprawdę spory ekwipunek, zaczynając od mojego ulubionego nożyka, przez ciężkie snajperki, kafachy. na shotgunie kończąc. Bronie dzielą się na pięć kategorii według typów. tj pistolety (6), shotguny (2), pistolety maszynowe (5), karabiny (4) oraz bron cieżka (tylko I., ale sprawna). Do tego można dokupić karnizelkę. 3 typy granatów i takie dodatki jak zestaw do rozbrajania bomby (dla ct) i noktowizor. Każda z broni różni się nie tylko ceną zakupu, ale także siłą. rozrzutem oraz ilością amunicji. Stety albo nie-stety przy sobie można posiadać tylko jedną broń cięższą, pistolet i granaty. Za to zabaweczki można dowolnie wyrzucić i wziąć broń pozostałą po martwym przeciw-

REGROUP TEAM

Gra toczona jest na 4 typach map - typy to różne zadania stawiane przed każdą ze stron. Mogą to być mapy, w których ct muszą uratować zakładników czy ochronić ważną osobę (VIP-a), a terr podrożyć C4 i wysadzić jakiś cel lub uciec w konkretny punkt mapy. Każda z map jest podzielona 👊 rundy 5 minutowe, po których ta strona, która wygrała, otrzymuje kasę i w kolejnych rundach kupuje za nią zabawki. Gra się naprawdę emocjonująco, mamy także możliwość wydawania rozkazów do swojego teamu (3 typy rozkazów. w każdym około 6), a taktyka i planowanie odgrywa tu naprawdę znaczącą rolę. Nie można byłoby pominąć faktu, że na niektórych mapach jest mnżliwość prowadzenia różnorakich pojazdów, takich jak jeep, ciężarówka, a nawet opancerzony transporter APC

Faktem jest, że ta gra przyciągnęła i dalej przyciąga coraz większe grono wielbicieli. Na swoim przykładzie i kumpli z cafe(gralni), dla których DZ przez ostatnie miesiące było całym życiem, a teraz siedzą tylko na serwerach CS-a, moge zdecydowanie stwierdzić, że CS zmienił nastawienie dla w zasadzie skazanego już na emeryturę - HL-a. Uczeń przerósł mistrza ;) Zatem polecam zakupienie HL-a wraz z dodatkiem Counterstrike Mam nadzieję, że już jest w sprzedaży :)

Zainteresowanym podaję kilka adresów stron o CS-ic, na których można dowiedzieć się więcej o tej grze, o serwerach, klanach, mapach czy nawe. nowych skinach itp

Wolf (wolf@counter-strike.pl) & bl0 (blood@go2.pl)

WWW.COUNTER-STRIKE NET CS.PL (niedługo) GRYINTERTOPPL CS FPP.PL A tu podaję P polskich servuff: 195.117.3.61 (TOP beta server) 195 117.3.70 (TOP clan server) 150 254 38 194 (STER) 195.205.245.141 (NK) 148.81 99 11 (PLUS)



Pomocna dion

Hi! Jak zawsze tutai tylko nieliczna cześć anonsów. Reszta tradycyjnie na CD. Zapraszamy do lektury. A jeśli chcesz wystać własny anons. to poczytaj regulamin tej rubryki jak i nasze uwagi w wersii na CD. No, chyba że nie zależy ci na tym, aby ten anons pojawił się na naszych

NAWIĄŻĘ KONTAKT

Jestes fanem RTS-ów? Tak? No to, normalnie, na co czekasz? Ślij maila, odpowiem na 100%. Mój adres: damnowy@poczta.onet.pl. Nie zapomnij o znaczku

- Z jakaś fajną dziewczyną interesującą się komputerami (wiek nie gra roli):damnowy@poczta.onet.pl
- Z wszystkimi maniakami Dragon Balla. Camilo cami-
- Z każdym w moim wieku, 13-14 lat, kto interesuje się prawie wszystkim jak ja. Mój e-mail: kuj@poczta.fm

Ze smutasami i wesołkami w wieku 18-22 lata. Jestem osobą, która przemieni wasze szare życie w kolorową bajkę. Odpiszę na każdy list. Mój adres: wildgirl@pocz-

Poznam ludzi lubiących gry akcji: Blood-a, Comandos.. oraz gry typu RTS. austin_powers@go2.pl

Z fanatykami kompa, Internetu, gier sportowych, stra-tegicznych, samochodowych, Mój e-mail: Jukas-

- Z każdym fanem lub fanka Britney Spears lub Emine ma, mói adres matigol8@poczta.onet.pl
- Z dziewczyna 13-15 lat interesującą się komputerami!

Ze wszystkimi, co robią gry (piszą, najlepiej w Gamestudio) w językach niekoniecznie trudnych do opanowania, i z tymi, co chca robić, a nie umieja. lo-

Zagram przez modem w Shoguna lub Baldur's Gate oraz ewentualnie w Diablo 2, pimpek 10@wp.pl

Mam 19 lat. Interesuje sie psychologia, sportem oraz informatyką. Chętnie poznam dziewczynę w podob-rym wieku, najlepiej z Poznania i okolic. forsere@poczta.onet.nl

Poznam ładną, fajną dziewczynę w wieku 14-15 lat, lubiącą komputery i dobry śmiech, najlepiej z Warsza-w.y. Adres zwrotny + zdjęcie = 1000% answer. Mój adres: Daniel Wołongiewicz, ul.Ratuszowa 7/9m30, 03-450 Warszawa.

Z osobami lubiącymi pogadać o życiu i ludziach. Piszcie, kiedy chcecie, mój adres: entercyc@poczta.wp.pl .

Mam na imię Michał. Nawiążę kontakt z każdą osobą, która ma problemy z Age of Empires II. Mój e-mail: nlusiak@poczta.onet.pl

Mam na imie Bartek, mam lat 16. Nawiaże kontakt z /mpatyczną i milą dziewczyną w wieku 16-17 lat z eleniej góry lub okolic. Proszę o kontakt telefoniczny 0608-894-780 lub e-mail bartek.jg@wp.pl. Ja mieszam w Jeleniej Górze.

- dziewczyna z Torunia i okolic, w wieku 15-16 lat biacą jazdę rowerem i komputery (szczególnie zaba-ję w grafice) e-mail: bobik99@poczta.wp.pl
- vzukam osób do korespondencji przez SMS, napisz na -maila: jacekhal@go2.pl, a podam Ci bliźsze namia-y! Jacek z Bielska.
- lnie nawiążę kontakt z osobami posiadającymi dość letypowe auto - Renault 11 Turbo. Interesują mnie onkretne bebechy tego modelu. Proszę o kontakt pod dresem: jacekhal@go2.pl

*Oszukuję dziewczyny w wieku 16-18 lat z woj. lubel-kiego. Pozostałych informacji można się dowiedzieć od adresem xtex@polbox.com

³ faina dziewczyna w wieku 14-16 lat (mile widziane) dynki) interesującą się komputerem i Internetem

Chciałbym nawiązać kontakt z osobą zajmującą się pro-gramowaniem w TP. Warunek: wiek poniżej 15 lat. Chętnych proszę o kontakt na pcuryllo@poczta.wp.pl

Czy są jeszcze na tym świecie dziewczyny, które tak jak ja interesują się kompami, grami i mają dostęp do In-ternetu. Według mnie taka dziewczyna to prawdziwy skarb, który bardzo trudno znaleźć :)) Dlatego jeżel zaliczas się do tej grupy, masz 15-18 lat i chciatabyć pogadać, to pisz do mnie! 1000% answer!!! Mile wi-dziane osoby z Bielska-Białej lub okolic. mój email:

Skontaktuję się z fanami gier: Fifa 2001; Midtown madness 2; The sims. gemini10@wp.pl.

Z ludźmi, którzy projektują własne komiksy programem "Twoje Komiksy - Garfield". Właśnie dołączyłem do grona komiksowców, więc chciałbym zobaczyć prace innych ludzi. Mój e-mail: damowy@poczta.onet.pl. Mile widziane załączniki zawierające pliki komiksu garfieldowego, najlepiej spakowane WinZipem. Z góry

Z wszystkimi dziewczynami w wieku 13-14 lat. Ja mam 14. mój mail: macjus 14@poczta.arena.pl

Poznam wszystkie osoby grające w: Airline Tycoon, The Sims, Ufo's, GTA, Knights and Merchants Itp. Mój adres e-mail: marczek@ka.home.pl. 100% odpowiedzi!!!

Chciałbym nawiązać kontakt z dziewczynami z Olsztyna lub jego okolic!!! Mam 18 lat, kochám komputery i muzykę - NIRWANA, LIMP BIZKIT, HIM itp. Mój e-mail to: puffv19@poczta.wp.pl

Chętnie poznam dziewczyny od 12 do 14 lat. Na pew-no odpiszę!!! kubus7891@poczta.onet.pl

Poznam wszystkich, którzy lubią komputerowe RPG i słuchaja Metalliki, Nirvany i Iron Maiden, Mój e-mail

- Z dziewczyną w wieku 15-17 lat, lubiącą komputery, dobrą muzykę, dobrą zabawę. nicramek@wp.pl
- Z fanami Tomb Raidera i nie tylko. Izabela Zabrowska, ul. Przyfęcka 3 m. 2; 02-402 Warszawa.

Z każdym, kto lubi Internet (szczególnie czatowanie) i Z kazdym, kto lubi Internet (szczegolnie czatowanie) i gry takie jak: Fallout, Fallout2, Planescape: Torment i Heroes of Might & Magic 3. Jeśli lubisz grupę Bon Jovi lub/i Bryana Adamsa, też napisz! 100% answer. e-mail: ladymagbet@poczta.wp.pl

Polski serwis internetowy Allright poszukuje grafików i ludzi chętnych do opiekowania się podserwisami UT, SOF, Q3A i BLOOD 2 oraz HALFLIFE. Marcin Krysiak, ul. ntów 2/5, 51-672 Wrocław, tel. 071/ 348-07-

Właśnie się przeprowadziłem i nie mam kolegów, więc proszę o kontakt ładne dziewczyny z okolic Raciborza, 15 lub 16-letnie, maniak2@kki.net.pl

Z osobą, która interesuje się programowaniem. Jeżeli masz jakiś program, kod źródłowy jakiegoś programu i chciałbyś się nim podzielić z innymi programistami, to proszę prześlij go do mnie na adres: boduch@poland.com. Program lub kod źródłowy będzie umieszczony na stronie: www.programowanie.of.pl. Jeżeli masz jakiś artykuł dotyczący programowania, kurs, jeżeli chciałbyś napisać jakiś artykuł, to prześlij go do mpie Dzieki!

Z dziewczyną w wieku 15-17 lat, lubiącą komputery, dobrą muzykę, dobrą zabawę. nicramek@poczta.wp.pl

Pomogę mającym problemy z RED ALERT 2. Nawiążę kontakt z fanami tej EXTRA gry. simon_ag@wp.pl

Poszukuję chętnych do współpracy grafików, muzyków i textwriterów. Zainteresowanych proszę o skrobnięcie jakiegoś maila na: Thorin3@go2.pl

Z fanami ksiażek fantastycznych. Mól e-mail to: mi-

wczyną w wieku 11-13 lat, która nie lubi Disco Polo. Nazywam się Marek Zgłinicki, yupixxx@go2.pl

Z dziewczynami w wieku 10-14 lat, lubiącymi zwierzęta (psy, króliki), j. pol., histe, komputery, internet, sport (no oczywiście niekoniecznie) oraz jazdę na rowerze, najlepiej (niekoniecznie) mieszkającą w woj, op E-mail: soldier@poczta.pnet.pl

Nawiążę znajomości z fanami hip-hopu, graffiti i jazdy na desce. Poza tym poznam milą dziewczynę w wieku 13-15 lat z dowolnego miejsca w Polsce. Mój e-mail

Z osobami lubiącymi zespół PLACIBO i wszystkimi słu-chaczami radiowej "Trójki". Uwielbiam to radio. Od-powiem w 100% na każdy list i mail. Maciej Tadaszak, ul. Ogrodowskiego 21, 63-700 Krotoszyn, e-mail: wal-

HEJ laski! Piszcie do mnie. Mam 14 lat, interesuję się grami typu: Rezerwowe Psy, Airlin Tycon. marwin102@poczta.onet.pl

Z każdą dziewczyną (najlepiej 14 lat, ale...). Jeżeli chce ze mna korespondować e-mailowo, powinna lubić kom-putery i muzykę. Odpiszę na każdy e-mail. Mój adres:

Z ludźmi w wieku 13-16 lat. Mój adres: pigmej@inte

Poznam ludzi interesujących się klasycznymi grami przygodowymi. Przy okazji zapraszam na moją stronę poświęconą temu gatunkowi: http://adventure.klasy-ka.do.pl/ cachaito@poland.com

Nazywam się Piotrek, poznam milą, ładną dziewczy-nę, na każdy list odpiszę w 100%. Mój e-mail: pio-trek.sajnog@poczta.fm

Z osobami, które piszą, czytają, generalnie lubią po-ezję, literaturę (ewentualnie śpiew, taniec i dobre wino). Tworzę internetowy magazyn poetycki i zapra-szam chętnych do współpracy. Szczególnie poszukiwani: recenzenci filmowi i teatralni, recenzenci książek, internauci-zapaleńcy (ludzie, którzy mają stale łącze, mogą pobuszować po Sieci i podsyłają clekawe namia-ryna strony poetycko artystyczna) i generalnie ludzie

moga pobuszowac po Sieci i podsyłają ciekawe namia-ry na strony poetycko artystyczne) i generalnie ludzie kultury, którzy na bleżąco są z ciekawymi wydarzenia-mi poetycko-teatralno-filmowo-happeningowowymi. Próbkę twórczości przyślij na adres: janek 151@pocz-ta.onet.pl z dopiskiem PRÓBKA. Zapytania wszelakie tudzież pomysły ślij na adres: janek@ostrow-maz.com.pl Magazyn pod adresem www.szeptmu-tu ostrowaz com.pl.

Ze wszystkimi ludźmi grającymi w Doomtroopera. Mój e-mail: piotrek.saino@poczta.f

Kto chce, niech pisze do mnie e-maile. Szczególnie milo widziane dziewczyny w każdym wieku. E-mail: da-wid016@interia.pl

Z każdym, kto chciałby być redaktorem w nowym serwisie internetowym o grach: www.gzs.hg.pl. Mój e-mail: raven.gz@poczta.fm

Z fanem lub fanką Earth 2150, Earth 2150: The Moon Project i gier ekonomicznych (np. Airline Tycoon, The Sims, SimCity, Mobility). Mój e-mall: michajur@pocz-

Czujecie się samotni tak samo jak ja? Szukacie cieka-wej osoby do korespondencji? Piszcie na adres: wkuty-lo@poczta.onet.pl. Odpowiem 100% na każdy list. Pieć

Z wszystkimi fanami gier "Fantasy Role Play Game" w celu wymiany doświadczeń. Mój e-mail: piotrek.saj-nog@poczta.fm

Każdego miłośnika gry (na razie dema) Hitman 47. Piszcie do mnie: malas12@poczta.onet.pl

Skontaktuję się z Kasią S. z Łagiewnik, która napisała list AR, zamieszczony w numerze grudniowym. Moje namiary: DarkSeth666@poczta.fm, ew. Adam Andrzejewski, os. Różane 36d/4, 58-200 Dzierżoniów

Z osoba, która lubi gry FPP i ma szybkie łącze interne-towe; ślimak. Môj adres: sfimak@poczta.fm

Szukam znajomych w Internecie. Interesuję się strate-giami, ale inni też mogą pisać. Odpowiem na każdy fist. Mój adres: tomy15@połbox.com albo kno-

Ze wszystkimi!!! Lubiącymi i nie muzę. Adres e-mail:

Z wszystkimi fanami: SettlersII i III, Age of Empires, Commandos, RedAlert, Hexplore, Heros of Might and Magic III, Clash, Thiefil, MdkII, Doom2, Quakel-II, UnrealT, kubyk@poczta.onet.pl

šlecje bez krótkiego opisu), a najch

blo/kszo/w.t. (Kriusel-Zamotany Przekaz)

STRONY SKATErskie Hah, no nie wicm, czy jest to dobra nazwa dla tych stron, ale. niech juž będzie - jakby co, to korekta to poprawi ;). A więc - dzisiaj zaprezentuje wam pare stronek traktują: cych głównie o hip-hopie i graffiti No dobra, wiem, że nie wszyscy czytelnicy CDA preferują taki styl ubierania się czy taką muzykę. Ale snoko - dzisiai macie to, za miesiac troche linków dla "metali", za dwa miesiące dla techników, a za trzy miesiące i dla fanów pewnej sztucz-

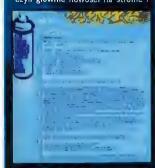
nej Britnej coś się znajdzie. Lecim

Uliczna kultura - 100% ulicy www.uk.px.pl/index1.htm

Superstrona, a raczej katalog prezentujący wiele polskich sajtów (w chwili pisania tego arta było ponad 150 linków) związanych z Kulturą Ulicy. Oprocz linka do strony jest też krótki opis poszczególnych witryn, a także mały screen. Wszystko bardzo tadnie utożone i tak naprawdę (niestety:)) nie ma się do czego przyczepić. Oprócz samego katalogu możecie sobie jeszcze pogadać na chacie, ewentualnie poczytać forum lub się na nim poudzielać. Jest też dział z różnyn artami, trochę plików do ściągnię-cia i inne takie bajery, Serwis w porząsiu - polecam.

http://www.grafwizje.prv.pl/

Pięknie wykonany sajł traktujący o sztuce graffiti. Setki (a może i tysiące) zdjęć prezentujących wrzuty na budynkach, w przejściach pod ziemnych, na pociągach itp. Oprócz tego także koncepcje - szkice przysztych grafów (outliney), Novinki czyli głównie nowości na stronie



novinki ze świata sztuki", Wizje arty i różnych klimatów opisy, Koneksje - po "naszemu" linki. Pikna strona prezentująca pikne prace Koniecznie zobacz.

Graffiti www.graffiti hg pl

Biedna i nieciekawa pod względem oprawy graficznej. Ale warto na nią

Radar ODIGO

Sposobów łaczenia się internautów między sobą jest bardzo wiele. Istnieje mnostwo kanatów IRC-owych, chatów webowych czy wreszcie ICQ. nie wsnominając natura**laję** o rzecząch tak oczywistych, jak e-mail czy grupy dyskusyjne. Do ich grona dotaczyto niedawno coś o enigmatycznej nazwie ODIGO, Radar ODIGO.

Sith@viper.pl, http://www.lizz.hg.pl, ODIGO: 1494266

Budową i zasadą działania bardzo przypomina cenionego i wspomnianego wcześniej ICQ. W czym zatem różnica? Ano w tym, że mamy wszystko ładnie przedstawione po naszemu (po polsku)), a także jest ODIGO o wiele atrakcyjniejszy pod wzg ędem graficznym. Jest też, moim zdaniem, bardziej przejrzysty i posiada bardziej intuicyjny interfejs od swojego "I Seek You" kuzyna. Jeżeli nadal nie łapiecie, o co chodzi, bo nigdy wcześniej z ICQ nie mieliście styczności, to

Otóż Radar ODIGO jest to taki mały programik, który pomaga nam znaleźć w Sieci ludzi o podobnych upodobaniach, cechach i zainteresowaniach

Oto kilka moich wskazówek. Na początek (tzn. zaraz po instalacji programu) ustalamy kilka istotnych rzeczy. Najpierw - w jaki sposób ludzie mają nas widzieć. Tu wpisujemy albo imię, albo nazwisko, a najlepiej swój nick (pseudonim, ksywka). Później wiek, płeć, kraj, z którego pochodzimy, oraz swój obrazek, Tzn. spośród dziesięciu mini-galerii mamy wybrać obrazek, który ujrzy ktoś, kto nas "złapie". Ów obrazek będzie naszą graficzną wizytówką dla innych ODIGO-maniaków. Autorzy przewidzieli także, że użytkownikami programu mogą być koty, psy. słonie. kwiatki, itd. ')

Następnie wybieramy swoje zainteresowania. I tu zaczyna się prawdziwa zagadka, bo spośród setek kategorii wybrać mamy tylko dziesięć nam odpowiadających... Potem wyb eramy języki, w których możemy się komunikować. W naszym przypadku zazwyczaj jest to polski, dobrze jednak wybrać także angielski czy niemiecki. Najlepiej ten, który znacie ;). Po wyborze tych wszystkich cech czekają nas kategorie opcjonalne jak imię i nazwisko, e-mail, adres naszej strony oraz ścieżka do pliku (JRL), w którym jest nasza fotka. Są to pozycje nieobowiązkowe, lepiej jednak, aby nasz przyszły towarzysz(ka) rozmów wiedział(a), jak mamy naprawde nam imie. Na konjec zostaje wybranje znaku zodiaku, wykonywanego zawodu. stanu cywilnego (cytat: Poślubiony, ale poszukujący:), a na koniuszek wypada coś o sobie napisać.

Powyższe czynności najlep ej wykonać off-line, bo zazwycza, zajmują dużo czasu. Skończywszy, klikamy ZAKOŃCZ i czekamy

Po zalogowaniu stajemy się użytkownikami Radaru ODIGO. Ukazuje się nam prostokat z kilkoma polami, o których lepiej byłoby co nieco wiedzieć. Na początek radzę trochę poeksperymentować samemu, ale jeżeli się gub cie, powinniście poznać podstawowe funkcie radaru.

Odigo Messenger (bo taka jest oryginalna nazwa tego małego cuda) ma pięć zakładek. Pierwszą z lewej są POPULARNE STRO-NY. Jest to sześć stron, na których przebywa najwięcej użytkowników radaru. Dalej mamy LUDZIE NA STRONACH. Ta funkcja wyświetla użytkowników ODIGO znajdu ących się na tej samej stronie co my. Zakładka ta ma jeszcze jedną, a właściwie dwie zalety. Pierwsza to możliwość zostawienia jakiejś notki na stronie (np. 'Był tu Dra'gon, ale już go nie ma';). Druga to możliwość rozmowy z innymi znajdującymi się na stronie użytkownikami radaru. Kolejna, POSZUKIWACZ LUDZI, jest chyba najważniejsza. Określamy na niej charakterystykę osób, które w przyszłości będą naszymi potencjalnymi przyjaciółmi. O tym napiszę później. Czwartą zakładką jest PRZEGLĄDARKA ODIGO. Nic ciekawego, ot, usługi jednego z polskich portali: poland.com

(mają oni prawo do dystrybucji/rozpowszechniania ODIGO w Polsce) a to oznacza, że z ODIGO możesz założyć pocztę lub strone na poland.com (http://poland.com). Oczywiście jest to strona umowna i adres startowy przeglądarki można zmienić. Ostatnia pozycja to LISTA PRZYJACIÓŁ, na której wypisane są odnośniki do znajomych 'radarowców";).

Plug-iny i akiny

Wracamy do szukania ludzi o określonych zainteresowaniach czy upodobaniach. Najpierw klikamy mały prostokącik po ewej stronie pulpitu OD GO (WYSUŃ SKRZYDŁO). Pojawia się wtedy pewnego rodzaju formularz, za pomocą którego określamy ludzi wyszukiwanych w kilku kategoriach.

Następnie powinniśmy spośród setek możliwych wybrać interesujący temat. W tej kategorii radzę uogóln ać tematy do prostych wersji. Zamiast np. "karty graficzne" wpisać "hardware" itp. Po tym ustalamy wiek naszych 'ofiar" (od trzynastu do stu dwudziestu lat), następnie płeć, region (np. Madagaskar), język (jak wcześniej, czyli polski i inne, które znamy). W rubryce Zawód wiadomo, co wpisać, a w rubryce Stan wybieramy jedna z kilku możliwości: wolny, wolny, ale zajęty, żonaty, owdowiały itd. Podczas ustalania nastroju radzę wybrać obojętny, ale po powrocie ze szkoły/pracy/uczelni można mieć także nastrój depresyjny, zły. Są jeszcze takie jak nastrój flirtujący, rozmowny,

W następnym polu są intencje, z jakimi szukamy nowych kontaktów. Może to być poznanie nowych przyjaciół, romans, pogawędka lub... granie w grę! Więc jeżeli macie problemy ze znalezieniem partnera do jakiejś gry w trybie multiplayer, możec'e popróbować z ODIGO! ;). Przy wyborze znaku zodiaku dajemy wszystkie, chyba że szukacie konkretnego Koziorożca czy Lwa (ale kto wierzy w horoskopy!? ;).

OK! Po wypełnieniu formularza klikamy START i czekamy, aż radar znajdzie nam określone wcześniej osoby. Jeżeli wymagania były zpyt skomp ikowane (np. stuletnia Waga z Ugandy mówiąca po polsku ;), można je 'poluzować", zmieniając jakiś profil na umowne WSZYSTKIE.

To sa tylko pokrótce możliwości Odigo Messengera. Do bardziej osobistych należy zmiana Skina (skóry - jak np. w WinAmpie), zmiana kolorystyki pulpitu czy wreszc e zmiana ustaleń dźwiękowych i startowej strony przeglądarki (można ją dowolnie zmieniać, np. na http://www.cdaction.com.pl).

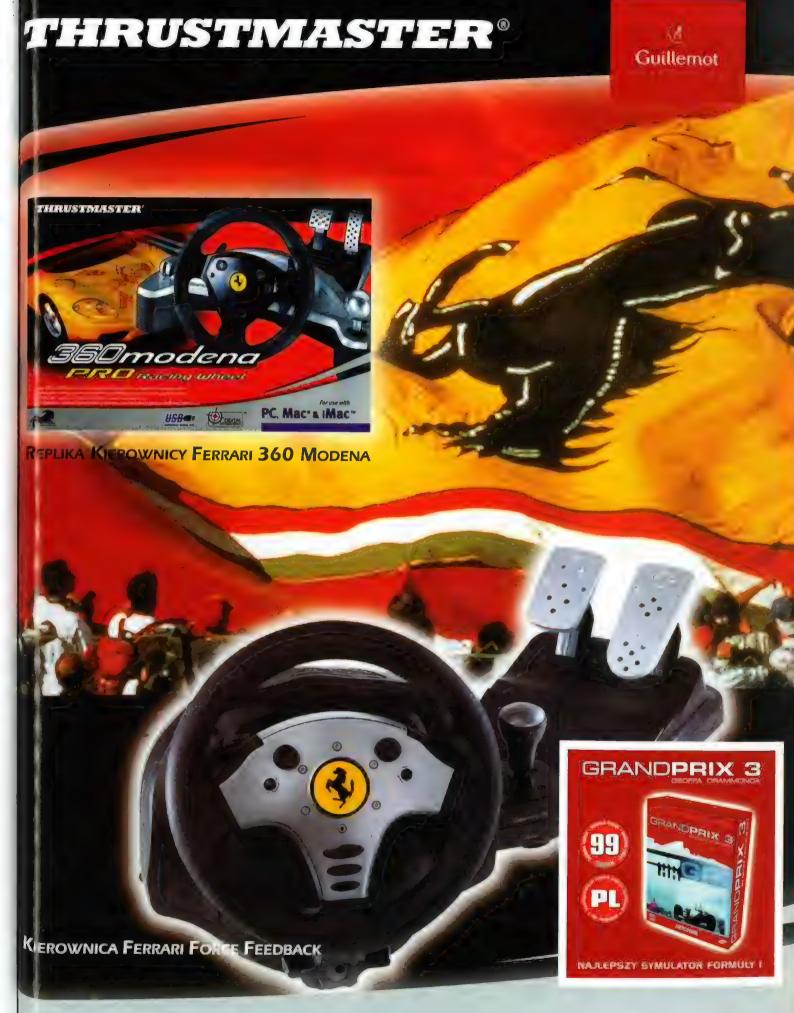
Jak widzicie, możliwości Radaru ODIGO są dość spore. Polecam go wszystkim, którzy szukają ludzi o podobnych zainteresowaniach, í tym, którym ICQ przypadł do gustu, bowiem - jak informuje oficjalna strona programu - współpracuje on z bazą danych dzieła Mirabilis, czyli ICQ!

PS Aby zaopatrzyć się w Radar ODIGO, zajrzyj na Actionowy cover CD z numeru 09/2000.

WARTO ZAIRZEĆ:

http://www.odigo.com - oficjalna strona programu. Patche, aktualizacje programu, skiny, ilustrowana instrukcja obsługi itd. http://www.odigo.org - strona fana ODIGO, uznana za oficja na witrynę! Dużo świetnych sk nów, k.ub fanów odigo, strona miesiaca, nowe galerie i inne.

http://odigo.poland.com - sekcja Odigo portalu Poland.com



Szukaj w najlepszych sklepach komputerowych



zajrzeć przynajmniej po to, aby zaglądnąć do słowniczka pojęć związanych z graffiti i opisami farb. Także z "rzadziej" spotykanych działów na podobnych stronach znajdziem tutaj historię tej sztuki. Oprócz tego tradycyjnie zdjątka i linki,

Największa Polska Strona o Hiphopie hipnopart of

Jak sama nazwa wskazuje Największa Polska Strona traktująca o npoje. Od razu po wskoczeniu na serwis ciśnie nam się na usta jedno zdanje: "Ale chaos!". Nawet ładna oprawa ale TAKIEGO chaosu to dawno na dobrej stronie nie widzialem. Wali .. eee zignorujmy to i zajminiv sie działami na lym sajcie. A jest Lego niemato - graffiti, rap, break dance, kultura, newsy, linki, sklepik i parę innych sznurków. Cieszy bardzo częsta aktualizacja strov, sporo textów (głównie recek pły hopowych), sporo MP3 do ściągnię cia (na legalu!), a także parę pol skich teledysków (w TV rzadko pokazują klipy K44, Grammatika, a co dopiero Świntucha). Wszystko jest sjuper – oprócz miernej kompozycj

STRONY O GRACH

Serwisy o grach FPP

Przed paroma miesiącami ruszyl pelna para serwis fop pl. I co cziwne, do lej pory zdążył stać się jed nym z lepszych sajtów dla graczy w FPP! Pod adresem fpp pl znajduja się głównie linki do stron wchodząevch w skład serwisu, oto one:

news top pl - nainowsze njusy o co ważniejszych dodatkach do Q3, H L, UT, nowych grach FPP i ogólnie wszystkim, co związane z gatun

cs tpp.pl - strona o Counter-Strike Njusy, pliki, spis serwerów i inne informacie dla fanów CS-a

duke fpp.pl - czyli co tam w związku z Duke Nukem 4ever się dzieje Ale żeby nowe into nie pojawiało się raz na rok i o DN3D znajdziemy tu

halo tpp.pl - rzadko aktualizowane WWW o megakuiful super zapowiadającej się grze akcji prosto od programistów z Bungie

quake3 top pr - kolejny polski sajt o Q3 Areną zwanym

Strefa BLIZZARD blizzard cavern com.pl

Blizzard - firma, która umie rozre-

Usenet od A do Z

O ile za nomoca e-maili możemy "rozmawiać" z wybranymi osohami, o tyle Usenet pozwala nam na prowadzenie dyskusii na najrozmaitsze tematy z ludźmi z całego świata. To właśnie od terminu "dyskusja" pochodzi polskie określenie Usenetu - grupy dyskusyjne (inne określenia to "newsy" lub "newsgrupy").

Sir Kalashnikov

Trochę historii

Usenet powstał pod koniec roku 1979, niedługo po powstaniu Uniksa w wersji /, zawierającego protokół UUCP (uniks - to - uniks - copy). Dwaj studenci z uniwersytetu Duke w Północnej Karolinie wpadli na pomysł połączenia ze sobą kilku komputerów w celu wymiany informacji z innymi użytkownikami Uniksa. Steve Bellovin, student Uniwersytetu Północnej Karoliny stworzył pierwszą wersję oprogramowania news połączył za jego pomocą dwa komputery: Unc i Duke (od nazw uniwersytetu). Trochę później Steve Daniel stworzył pierwszą implementację w języku C, którą po modyfikacjach Toma Truscotta udostępn ono publicznie. Była to tzw. "wersja A" oprogramowania news.

W 1981 roku student uniwersytetu Berkeley Mark Horton i licealista Matt Glickman stworzyli nową wersję oprogramowania, które mogło obsłużyć większą liczbę użytkowników ("wersja A" pozwalała na wymianę kilku artykułów dziennie). "Wersja B" została udostępniona użytkownikom w 1982.

Od roku 1984 nad "wersją B" pracował Rick Adams z Centrum Badań Sejsmicznych, który udoskonalił ją między innymi o możliwość moderowania grup (o tym później) i obsługę nowego nazewnictwa struktur grup newsowych.

"Wersja B" wzbogacona przez Adamsa funkcjonowała do roku 1986. kiedy to pojawił się pakiet i protokół NNTP (Network News Transfer Protocol). Protokół ten pozwalał na wymianę newsów poprzez TCP/ IP zamiast UUCP. To właśnie dzięki temu z news mogą korzystać użytkownicy Internetu.

Jeżeli jesteście zainteresowani szczegółami powstania Usenetu, to polecam doskonały FAQ "Usenet software: history and sources", dostepny pod adresem www.faqs.org/faqs/usenet/software/part1/.

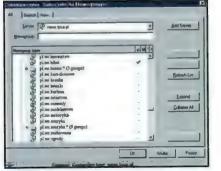
Teraz jeszcze tylko kilka słów o polskim Usenecie. Hierarchia pl.* powstała dopiero w lipcu 1994 roku, ale rozwija się bardzo szybko istnieje już ponad 200 polskich grup news.

Jak to działa?

Jeśli przestraszyłem was poprzednim rozdziałem, to przepraszam. Na szczęście sam sposób funkcjonowania Usenetu jest dosyć prosty. W największym skrócie wygląda to tak: wysyłając wiadomość (zwaną także postem) na konkretną grupę dyskusyjną, adresujecie ją też na jeden konkretny serwer (najpopularniejszym serwerem news w Polsce jest news.tpnet.pl, oferuje on ponad 6000 grup z całego świata). Serwer po otrzymaniu posta przekazuje go 'nnym serwerom, które udostępniają tę grupę, a nie otrzymały go jeszcze od innych serwerów. W zależności od obciążenia łącz dotarcie posta na wszystkie 'zainteresowane" serwery może trwać od kilku sekund do paru godzin.

Oprogramowanie

Aby korzystać z Usenetu, musimy mieć podłączenie do Internetu i odpowiedni program, tzw. newsreader, który pozwoli nam na czytan e i wysyłanie wiadomości. Najpopularniejszymi aplikacjami tego typu są Microsoft Outlook Express | Netscape Communicator. Za najlepszy program do obsługi news na PC uważa się Forte Agent i jego darmową odmiane - Forte Free Agent. W tym artykule zajmę się jednak Outlo-





okiem, ponieważ prawie wszyscy go posiadają (najczęściej jest preinstalowany z Windows). Poniżej zamieszczam opis konfiguracji polskiej wersji Outlooka:

Włącz Outlooka ;-). Z menu "Narzędz a" wybierz opcję "Konta...", pojawi się okienko "Konta internetowe". Kliknij przycisk "Dodaj' i z menu wybierz "Grupy dyskusyjne...". Uruchomi się kreator. Na pierwszym ekranie wpisz swoje imię, nazwisko lub ksywkę - tak będą podpisywane twoje posty. Kiedy kreator zapyta o adres e-mail, wpisz cokolwiek, byle nie swój prawdziwy adres - w przeciwnym razie w krótkim czasie zostaniesz zalany spamem. W polu "Serwer grup dyskusyjnych (NNTP)" wpisujemy news-tpnet pl. natomiast opcję 'Serwer grup dyskusyjnych wymaga logowania" pozostawiamy niezaznaczoną. Teraz tylko klikamy 'Zakończ" i gotowe! No, niezupełnie. Musimy jeszcze ustal ć subskrypcję określonych grup, ale to już mare piwo (oczywiście bezalkoholowe ;-)). Aby tego dokonać, klikamy ikonkę z podpisem "news.tpnet.pl" w okienku "Foldery" (w prawym górnym rogu). Outlook zaproponuje (o ile nie zrobił tego wcześniej) przejrzenie listy dostępnych grup dyskusyjnych. Jeżeli się zgodzimy, program przez kilka minut będzie ową listę ściągał (jest to proces jednorazowy). Kiedy już będziemy mieli spis wszystkich dostępnych grup, możemy wybrać sobie jakieś i zaznaczyć przycisk "Subskrybuj" Później dla każdej z subskrybowanych grup należy zaznaczyć, czy mają być ściągane wszystkie wiadomości, czy tylko nowe, czy też same nagłówki. Potem klikamy już ty ko 'Synchronizuj konto" i to

leszcze jedna uwaga dotycząca Outlooka. Program ten sugeruje nieprawidłowe cytowanie (cytat po odpowiedzi), a jego polska wersja nieprawidłowo formuluje tematy odpowiedzi ("Odp" zamiast "Re") W miarę możliwości korygujcie ręcznie te błędy-

Grupy

lak już wcześniej wspomniałem, istnieją tysiące najrozmaitszych grup dyskusyjnych na całym świecie. Jak się w tym wszystkim połapać? Na szczęście nie jest to takie trudne. Przykładowa nazwa grupy wygląda tak: pl.comp.os.linux. Rozbijmy ją na części. Co oznacza "pl" wyjaśniać chyba nie trzeba. Następny człon po "pl", to określenie z tzw. grupy Big-8, czyli ośmiu najpopularniejszych podhierarchii. W jej skład wchodzą: comp (computers) - wszystko o komputerach. humanities - literatura i sztuka, misc (miscellaneous) - rozmaitości, news (news) - informacje dotyczące Usenetu, rec (recreation) - rozrywka, sci (science) - zagadnienia związane z nauką, soc (society) społeczności i kultury całego świata oraz talk - po prostu rozmowy.

Poza grupą Big-8 istnieje jeszcze podhierarchia alt (alternative), która zajmuje się - jak to ktoś ładnie ujął - ' tym. czego grupy z Big-8 nawet by nie tκπęły'. Wracając do naszej przykładowej grupy dyskusvinei: 'os" oznacza, że dotyczy ona systemu operacyjnego, a 'linux" - no chyba już wiecie :-)?

Tak wiec nazwa mówi praktycznie wszystko o grupie dyskusyjnej. Jeżeli mielibyście jeszcze jakieś wątpliwości, zajrzyjcie na stronę www.usenet.pl/ doc/news-pl-faq-3-html, gdzie znajdują się krótkie opisy wszystkich aktywnych grup z hierarchii pl.

Jest wiele grup, na których nie znajdziecie żadnych rozmówców, ponieważ zostały powołane tylko po



to, aby coś zamanifestować. Najczęściej są to grupy z wyrazem "die" w nazwie lub jakimś słowem powtarzającym się wielokrotnie, np. alt.barnev.dinosaur.die.die.die.

Obiecałem wcześniej, że opowiem o moderowaniu. OK. Jest to dosyć ciekawy mechanizm Usenetu, pozwalający na "cenzurowanie" grupy przez jedną lub kilka osób, które przepuszczają posta lub nie. Moderowanie używane jest w celu wykluczenia wiadomości "offtopic" (niezwiązanej z tematyką danej grupy), spamów lub wulgaryzmów, chociaż, np. na grupie pł.rec.humor.najlepsze zostało wprowadzone po to, aby trafiały tam rzeczywiście najśmieszniejsze posty. Na szczęście (a może na nieszczęście) moderowana jest bardzo znikoma liczba grup.



Na koniec tego rozdziału podam wam kilka adresów interesującycn

pl.comp.demoscena - polska scena komputerowa pl.comp.grafika - grupa poświęcona grafice komputerowej pl-comp-www - grupa poświęcona tworzeniu stron WWW pl-comp-www.nowe-strony - tutai należy zgłaszać swoje strony (ostrzegam, że strasznie złośliwi ludzie tam piszą) plarecanime - cos dla fanów mangi i anime pl.rec.fantastyka.starwars - Star Wars pl.rec.humor.nailepsze - o tym już pisałem plarecasport - grupa dla kibiców sportów wszelakich pl.test tutaj można wysyłać wsze kie testy

Deja.com - ciekawa alternatywa

Niektórzy z was moga mieć jednak pewne problemy z korzystaniem z dobrodziejstw Usenetu, np. moga mieć firewalla na porcie 119 (jest on wymagany do komunikacji za pomoca NNTP) i przez to brak dostępu do serwera news. Na szczeście i na to jest sposób. Serwis Deja.com jest najwiekszym na świecie archiwum Usenetu i oferuje dostep do grup dyskusyjnych poprzez WWW. Postaram sie łopatologicznie wytłumaczyć proces wyszukiwania wiadomości w Deja. No to iazda!



teraz C. Mesz juz strony WWW na dysku? . skorzystaj z FTP aby przegrać pliki na serwet - <u>chce skorzystać z FTF</u>

Wstukujemy w naszej ułubionej przeglądarce www.deja.com i czekamy pół godziny, aż załaduje się strona główna (pozdrowienia dla TP 5, A, ;-)). Na górze strony znajduje się zdanie: "Looking for Usenet? SEARCH DISCUSSIONS'. Po kliknięciu na nie pojawi się podstrona z wyszukiwarką. Na górze albo w okolicy powinien być link "Power Search" - oczywiście klikamy go. Po przejściu na ekrán Power Search w polu 'Forum" wpisujemy interesującą nas grupę, ustawiamy opcje "Sort by" na "Date" i przyciskamy "Search'. Po chwili powinniśmy zobaczyć listę wiadomości ostatnio wysłanych na wybrana przez nas newsgrupę (posortowanych od najnowszej do najstarszej). Możemy czytać posty, klikając ich tematy.

Zaraz, a co z wysyłaniem wiadomości? No tak, prawda. Aby móc aktywnie uczestniczyć w dyskusjach, musimy się zarejestrować. W porządku, znowu jesteśmy na stronie głównej Deja. Tym razem wybieramy jednak link "Register' znajdujący się także na górze strony (kto by pomyślał, że tyle różnych rzeczy można zmieścić na górze strony, no, no ;-)). W formularzu wpisujemy swój login i hasło oraz adres e-mail, na który zostan'e przesłana prośba o potwierdzenie rejestracji. Po ok. 15 minutach powinniśmy dostać maila z Deja, w którym podany jest mniej więcej taki adres: http://www.deja.com/ ec.xp/parę_cyferek. Po kliknięciu jego i załadowaniu strony dowiemy się, że nasza rejestracja została potwierdzona. 1 dobrze- Teraz możemy już także wysyłać posty, jak to zrobić? Wystarczy wejść na stronę główną i zalogować się, a potem postępować według instrukcji zawartej w powyższym akapicie. Aby wysłać wiadomość, należy kliknąć ink "Post message". Jeśli chcemy odpowiedzieć na aktualnie wyświetlanego posta, przyciskamy "Post reply i w okienku, które się pojawi, wpisujemy wiadomość. To już wszystko.

Netykieta, czyli krótka nauka o grzeczności :-)

Grzeczność nie jest nauką łatwą ani małą", jak to napisał Adam M. w naszej epopei narodowej. Hasło to jest prawdziwe także w odniesieniu do Usenetu. Zbiorem zasad dobrego wychowania jest netykieta (od anglelskiego ' netiquette", stanowiącego zlepek słów "net "etiquette"). Dla wszystkich tych, którzy o netykiecie nie słyszeli, króciutkie streszczenie najważniejszych zasad:

1. Podpis pod postem nie powinien przekraczać pięciu inijek.

2. Jeśli odpowiadamy na jakiegoś posta, n'e cytujemy go w całości zostawiamy tylko te fragmenty, które chcemy skomentować. Jest to chyba najczęściej łamana zasada - widywałem pięcdziesięciokilobajtowe posty, które składały się tylko z cytatów i dopisku: "Ja też tak

3. Nie należy wysyłać dużych plików tekstowych (np. instrukcji obsługi programów) na newsgrupę, nawet jeśli ktoś o nie prosił. W takim przypadku należy podać adres strony, z której dany plik można ściągnąć. Wyjątkiem są grupy zawierające w nazwie słowo "binaries". 4. Unikajmy wiadomości "offtopic" ("nie na temat").

5. Nie wysyła my wiadomości na kilka grup naraz ("crosspost") Nadmierny crosspost traktowany jest jako spam

6. WIELU POCZĄTKUJĄCYCH UŻYTKOWNIKÓW UŻYWA W WIADO-MOŚCIACH TYLKO DUŻYCH LITER. Takie wiadomości trudno się czyta, a poza tym pisanie wielkimi literami oznacza krzyk. Efekt jest taki,

że na tak napisanego posta, cnoćby nie wiem jak był ciekawy, dostaniemy odpowiedź w stylu "Wyłącz capslock idioto":

7. Unikajmy używania polskich liter w w'adomościach (jeśli musicie, to ustawc'e cnociaż kodowanie na ISO-8859-2)-8. Ustawmy naszego newsre-

adera tak, aby zawijał tekst do 72 znaków 9. Wpisuimy tematy wiado-

mości i starajmy się, aby były konkretne. Unikajmy oklepanych 'Pomocy', "Cześć' itp.

10. Unikajmy flame'ów, czyli pyskówek.

NIEJSZ

www.inkpol.com.pl

Shift preservated dystrong in chromin e-mill

wy serwer stron WWW.

To tyle, jeś.i chodzi o PODSTAWOWE zalecenia. Pamiętajcie, aby ich przestrzegać, bo w przeciwnym wypadku możecie kiedyś przy swojej wiadomości ujrzeć dopisek "plonk", oznaczający zignorowanie posta (tzn. osoba ta nie widzi już naszych wypowiedzi na liście). W końcu może się okazać, że ignoruje was większość użytkowników listy: (. Ogólnie w netykiecie obowiązuje stara dobra zasada "nie rób nikomu tego co cię samego wkurza". Trzymajcie się tego, a nie będzie problemów

Mam nadzieję, że artykułem tym przybliżyłem wam trochę fascynujący świat Usenetu.

klamować i narobić szumu wokol swalch produktów, co powaduje iże większość gier przez nią wydanych stała się hitami sprzedawanymi w millionach sztuk. Na "strefie" oczywiście "rzadza takie RTS-v i "PPC (cudzysłów zamierzony) jak Starcraft, Starcraft: Brood War, Diablo, Diablo2, Warcraft, Warcraft2 Warczaft3. Na przykładzie sagi o walce orków i ludzi możemy zauważyć, jak technika poszta do przodie w ciągu paru lat - jedynka spoko chodzila na 386, dwójeczka (wers a deluxe! wymagala już Pentium a W3 pewnie na pudešku bedzie miala napis P[|500 requid Wracając do WWW - strona ma czerwoną "aż do bólu" oprawę gra-ficzną i stabo czyteine, male fonty, ale ješli chodzi o to, czy fani gier z wielkiego B znajdą tutaj coś ciekawego... wydaje mi się, że tak.

Quake 3 Arena Zone www.q3arena.org.pl

edna z lepszych, o ile nie NAJLEP-SZA polska strona o Q3. Spora ilość codziennych njusów i działy: Serwery, Screeny, Mapy, Pliki, Modele, Skiny, Mody, Dema, Konsola, Hardware, Linki, Bronie, Q3arts + Board. Ponadto główny webmaster tego WWW obiecuje, że niedługo wystartoje dział o wersiach Q3 na ne olatformy (czytai: konsole) i że na pewno na tym nie poprzestanie



rzymaniy za stowo, tylko żeby chęci nie zabrakto.

SWIAT FILMU

PopCornowa strona o Pulp Fiction www.pulp-fiction.stopklatka.pl

Chyba jedyna w Polsce strona w calosci poswięcona świetnemu filnowi Quent na Tarantino - "Pulp Ciron Oferuje nam to, co stan dardowa strona o danyni filmie czyli galenę zo zojęciami z flimu. parę plików związanych z obiazem do ściągnięcia na swojego hadeka "listę płac", listę nagród, które otrzy-mali autorzy PI, a tokże szoucki do innych stron o PF

Polskie filmy i seriale komediowe comedie of pl

Coš dla tych, co jubią sobie czasem akiegos "Misia", "Seksmisję czy nny Świat wg Kiepskich ogląd nač. Krótkie opisy filmow, seriali harakterystyki reżyserów, linki do mych stron poświęconych tej saie, tematyce, wywiady, historia polskich filmów komediowych, a akże olebiscyt na najlepsza polsta

Polska strona Laetiti Casty vww.laetitia-casta.stopklatka.

CD-ACTION

sonle KORN

VARTO ZOBACZYĆ! czyli linki nadestane przez czytelników

www.corn.of.pl - niezła strona o ze-

vww.netikmax.iq.pl - magazyn inte etowy NetiMax.

bg2soa republika pl - sajt poswię-cony świetnej grze RPG - Baldur's Gafe 2: Shadows of Amn

www.fppgrupa.prv.pl - strona gru py dyskusyjnej o grach FPP.

www.eminemzone.prv.pl - WWW oraperze... znad Wisly? Eee... znad

republika ol/coders - cos dla osob nteresujących się językami progra nowania, takimi jak Pascal, C i

www.nfsporsche.prv.pl - strona stworzona przez maniaka serii gier NFS dla mu podobnych, .)

leci" dla kibiców klubu pirkarskie-

www.diablo2arena.prv.pl - jedna z setek, tysięcy stron o "Diabełku

www.cagaroo.prv.pl - parę ciekawych rzeczy dła graczy w Unreal Tournament

vvv.pl/-anikacz jeden z najbar-dziej tajemniczych odłanków Sie-

www.kki net pl/adamnet/Qualopec - sajt przygotowany z myslą o fa-nach serii gier Tomb Raider

z.prv.pl - katalog stron WWW

noname zum pl - strona świetnego zina i-netowego - NoName

noname zum pl/story - "Interaktyw-na książka". Co to znaczy? Przeko-naj się sam!

www.gzs.hg.pl nowy serwis

www.x-files.jest-ok-pl sam nie wiem, o czym jest ta strona. A wy już się domyślacie?

www.larazone.hg.pl - WWW dla fanów Lary Croft. A tych wśród graczy komputerowych nie brakule.

www pokemon-pi, prv pl. – jedna z najlepszych polskich stron o kulcie Pokemona

www.linuxzone maxi.pl - strona poświęcona Linuksowi dla począt-

strony wp.pl/wp/atlantisy - saj: po-święcony grom z serii Atlantis.

www.bergerac.homc.pl/rubik.htm poukladaj wirtualną kostkę Rubika

www.stp.prv.pl - witryna zawiera-jąca wiele solucji, tipsów i porad-ników do gier

664 îq pl - kompendium wiedzy o komputerze Commodore 64

www.kki.net.pl/~zbigkost - "Karcz-ma pod Łbem Trolla", gdzie poczy-tasz o fantastyce i RPG oraz war

www.kki.net.pl/~marckost - witry na poświęcona zespołom piłki noż-nej grającym w I i II lidze.

Nadesfali (Luuudzie! Podoisujci się pod mejlami!). Kamil Adam ndziora, master mike, Mare "Tilk" Materzok, Fotel, Tomek(?) Raven, smiTH, Kacper Kida, Can aroo, mGamer, Martin, Raper3d Adam(?), Lukasz "KoRnY" KaniA

E-ziny o grach komputerowych

Każdy z zapalonych graczy prędzej czy później zastanawia się, jak to jest być redaktorem profesjonalnego pisma o grach. Dla czytelników wszystko wygląda bajecznie: całodzienne granie, testowanie nowych produkcji i do tego wszystkiego kasa. Duża część osób kończy na rozmyślaniu, nieliczni dostają się do takich pism, a pozostała część ujście dla swoich pomysłów znajduje w Internecie. Im właśnie pozostaje założenie własnego netowego pisemka bądź przyłączenie się do któregoś z już istniejących. Dzisiaj postaram się wam opisać ważniejsze znajdujące się w polskiej Sieci ziny, traktujące o grach komputerowych. Całość zaczynam od tych najbardziej poważanych i najdłużej na naszym "rynku" istniejących.

Michai "moonstruck" Wachowiak

Zaloga G http://www.zalogag.pl



O tym e-zinie mieliście okazję przeczytać sporo miesiac temu. Niezorientowanym przypomne, iż wychodzi on od końca 1998 roku. Do tei pory doczekaliśmy się 13 numerów, z których każdy nas czymś zadziwił. Ostatnio w ZG miała miejsce zmiana oprawy graficznej, której nową wersję możecie podziwiać na screenach. W comiesiecznym numerze możecie znaleźć: zapowiedzi, recenzie, felietony oraz działy; software, hardware, ksiażka, muzyka, fi m. Obiektywnie patrzac, ten bedacy miesiecznikiem e-zin wychodzi naibardziej regularnie 'zawsze możemy spodziewać s'ę po nim wielu ciekawych tekstów.

http://sic.help.pl



Powstał niedługo po Załodze, lecz ma na swoim kącie "dopiero" dziewięć numerów. Do niedawna był "podopiecznym" Strefy, z niewiadomych mi względów musiał zm'enić serwer. Niestety, bardzo długo nie wychodzi kolejny numer, choć na stronje online iuż od kilku miesięcy widnieje jego zapowiedź. Artykuły w Sic!'u sa rzetelne i pisane przez ludzi znających się na rzeczy, lecz niestety, nie ma ich zbyt wiele. Oprawa graficzna iest bardzo funkcionalna. Ciekawe zastosowanie ramek sprawiło, iż "chodzenie" po Sic!'u to czysta przyjemność. Czestotliwość wydawania - raz na miesiąc (przynajmniej takie były założenia).

Wirtualny Komputer



Dość długo szukajem serwera, na który przeniósł sie WK, lecz w końcu mi sie udało. Ezin ten wydał do tej pory sześć numerów, z czego każdy (chyba) pojawiał się na cover CD niektórych papierowych pism. Oprawa graficzna WK jest raczej uboga i w porównaniu do dwóch w/w raczej niezbyt funkcjonalna. Tekstów jest dość dużo, lecz są one bardzo krótkie, a co za tym idzie, nie wyczerpuja podjetych przez siebie tematów. WK posiada dość sporo kacików tematycznych, które nie zawsze prowadzone sa przez odpowiednich ludzi. Niestety bardzo często w piśmie tym zdarzaja się plagiaty, które znacznie obniża a moje o nim mnjemanie. Ostatni numer ukazał się na poczatku maja i niestetv. od tamtej porv słuch o WK zaginał, Wvdaje mi się jednak, że redaktorzy tego zina tylko się zaczaili, by niedługo uderzyć z po teżna siła. Wychodzi raz w miesiacu.

Game Over

http://gameover.zone.pl

GO jest bardzo młodym pismem, bo zostały wydane dopiero dwa numery, Z powogu niezbyt licznej redakcji także tekstów nie jest zbyt wiele. Pod względem merytorycznym stoją one na dość wysokim poz'omie, lecz podobnie jak w przypadku WK są bardzo krótkie. Oprawa graficzna - k asyczne ramki, bez żadnego polotu, kolorystyka bardzo oszczedna (szary i troszke... zielonego). Kaciki, które możemy znaleźć w GO, muzyczny i sportowy, są niestety bardzo "ograniczone". Znaleźć tutaj możemy także humorystyczne teksty pokroju 'Z pamiętnika gumowego kurczaka" (czy to wam czegoś nie przypomina?:)). Zin wydawany jest oczywiście co miesiąc.

Wiadomość z ostatniej chwili: zin już nie istnieje. A szkoda : (. Wspominamy więc o nim tylko pro forma.

http://www.gracz.obywatel.pl



Dotąd wydane zostały dwa numery Gr@cza. Od pozostałych pism różni go przede wszystkim fakt, że jest dwutygodnikiem, a jego redakcja jest anonimowa (nigdzie nie mogłem znaleźć infa o autorach). Z pewnego źródła (thx, Snake) dowiedziałem się, że teksty w magazynie są dosłownym tłumaczeniem artykułów z zachodnich serwisów. Z jednej strony możemy być pewni, że owe informacje są jak najbardziej wiarygodne, z drugiej natomiast nie sprzyja to chwale autorów, którzy po prostu idą na łatwiznę. Graficznie Gr@cz zrobiony jest w czerwonoczarnej kolorystyce, a rozplanowanie poszczególnych elementów strony jest, jak na mój gust, odpowiednie.

Login Point

http://www.log-in.prv.pl



Login, według mnie, dysponuje największym spośród opisywanych wyżej "młodziaków" potencjałem. Teksty maja odpowiednia długość, a ich zawartość merytoryczna sto na wysokim poziomie. Pierwsze numery są dość spore objętościowo i mam nadzieję, że redaktorzy wytrzymają narzucone sobie tempo. Graficznie wszystko zrobione jest bardzo ciekawie, a odpowiednio stonowane kolory wraz z niewielkim podkładem obrazków tworzą bardzo przyjemną kompozycję. Login jest miesięcznikiem.

Na koniec pragnę wszystkim przypomnieć, że zaprenumerowanie każdego z tych zinów iest darmowe i nie dość, że autorzy nie beda cncieli od was kasv. to jeszcze uciesza sie. że 'ch czytacie. Zapraszam do prenumerowania i - do zobaczenia w Sieci.

Od redakcii: popieważ od czasii stworzenia tego tekstu do jego publikacji minęło troszkę czasu, niektóre wiadomości i/lub adresy moaly sie "zestarzeć" (podobnie iak grafika tego czv innego zina). Sporą część tychże magów mieliście lub wkrótce mieć bedziecie na naszvch Cover CD. Wszelkie zawarte tu opinie i poglady są naturalnie tylko i wyłącznie opiniami autora tekstu.



ENCYKLOPEDIA GUTENBERGA

CD KATALOG SAMOCHODY ŚWIATA

Elektroniczny reprint przedwojennej encyklopedii, wydanej przez Wydawnictwo Gutenberg w latach 1929-1939, Na jednym dysku, CD-ROM znajdują się 22 tomy encyklopedii, czyli około 100 tys. haseł, a wśród nich - również hasła, które nie są zamieszczane we współczesnych encyklopediach.

GEOGRAFIA ŚWIATA

Seria multimedialnych dysków umożliwiająca w ciekawy i fascynujący sposób poznawanie tajemnie związanych z nasza planetą. Unikatowe zdjęcia, obrazy radarowe, mapy, filmy i animacje, interaktywne schematy i tabele, efekty dźwiekowe oraz teskt opracowany przez wybitnych polskich naukowców to niewątpliwie zalety tych dysków. Dodatkową wartość wnoszą różnorodne katalogi - np. gwiazd czy minerałów



albumów jest nie tylko multimedialną wędrówką po zabyt-

kach Polski, lecz także podróżą przez stulecia naszej historii

Dopełnieniem multimedialnego albumu o Jasnej Górze jest

na płycie muzyka sakralna została "odkryta" w jasnogórskim

płyta muzyczna pt. "Auditum de coelis" Prezentowana

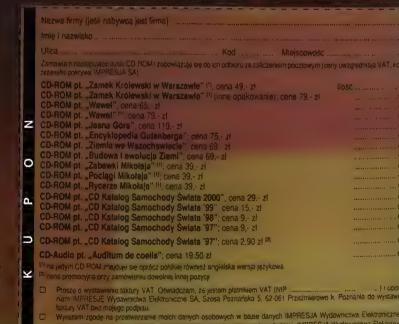
archiwum i opracowana na podstawie zachowanych tam



ABAWKI MIKOŁAJA, POCIĄGI MIKOŁAJA, RYCERZE MIKOŁAJA

multimedialnych opowieści edukacyjnych dla dzieci od lat czterech. y z ekranów opowieści kryje w sobie wiele niespodzianek: mnóstwo acji, dialogów, piosenek, które bawią i uczą. Każdy dysk jest umieszczony yginalnym opakowaniu, które jednocześnie jest grą planszową powiązaną ycznie z baika.

Szosa Poznańska 5, 62-081 Przeźmierowo k. Poznania tel. +48 (61) 8142701, fax +48 (61) 8142294 e-mail: info@impresja.com.pl, http://www.impresja.com.pl



ORUSCANT

IN MEDITATION DI TONA

GLOBE

Akcie internetowe

nieraz budziła kontrowersje. Kiedyś opinie i protesty wyrażały się siła, że rezygnuje z opracowania pecetowej wersji tej gry. Jak dotąd jedynie w rozmowach fanów i listach do tych firm. Dziś, w dobie Internetu, powstają interaktywne akcje protestacyjne. Wchodząc na strony z różnego typu petycjami i protestami, mamy możliwość, poprzez pozostawienie swego wpisu, poprzeć aktywnie daną akcję. Czasem tylko poprzez dopisanie sie, do listy prostestujących, a czasem poprzez wpisanie swego komentarza na temat danej akcji. Pomieważ wiele z tych protestów dotyczy ważnych dla każdego fana spraw, postanowiliśmy przybliżyć dwie z nich. Niektórzy spytają, czy takie akcje mają sens? Odpowienź przynosi nam życie. Gdy zorganizowano protest przeciwko niewydaniu "Gwiezdnych Wojen" na DVD, udało się zebrać ponad 28 tys. podpisów. Mimo tego firma LucasFilm na początku roku stwierdziła, że jeszcze nie jest gotowa na taki krok i filmy na tym nośniku pojawią się, gdy papcio Lucas skończy kręcenie nowej trylogii. Ale w ostatnich czasach coraz częściej słychać głosy, że Epizod I pojawi się na DVD wcześniej. Być może nawet w przyszłym roku. Inną akcją, którą może niektórzy czytelnicy pamiętają, był protest przeciwko dubbingowaniu polskiej wersji filmu "Mroczne Widmo". Jak zapewne wiecie, akcja całkiem udana i skuteczna. Spora część kopii była z napisami. Czyli, jak widać na przykładach, czasem warto za-



Jest petycja do producentów epizodu II "Gwieznych Wojen', mająca na celu ujednolicenie daty premiery tego filmu na całym świecie. Po premierze epizodu I w Stanach Zjednoczonych | Kanadzie fani z wielu krajów na calvm świecie nie byli w stanie uniknąć poznania szczególów fabuły w TV, Internecie. radiu czy czasopismach. Jedynie całkowite odcięcie od tych mediów pozwalało pójść ze świe-

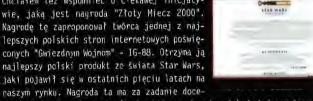
żym umyslem na kinową premierę. Ale czy jest to możliwe? Część widzów miała szczęście i mogla zobaczyć film już w kilka dni czy tygodni po światowej premierze, ale pechowcy musieli czekać nawet 8 mies ccy. W Polsce również odczuliśmy skutki tego orzekiwania. Diatego myślę, ze warto poprzec te akcję. Czyż nie byloby wspaniale pójść na premierę razem z calym światem? Obejrzeć film w tym samym dniu co Amerykanie, bez potrzeby placenia za bilety lotnicze? Zbierzcie swoich znajomych, innych fanów i dolączcie wspólnie do tej akcji. W chwili ydy piszę ten artykul liczba wpisów przekroczyla 4800.

Jakis czas temu firma LucasArts zapowiedziała grę przygodową "Star Wars: Episode I Obi-Wan". Gra miala być przygotowana w oparciu o wcześniejszy produkt "Star Wars: Episode 1: The Phantom Menace". Wielu graczy i fanów oczekiwalo na nią z niecierpliwością. Zapowiedzi zarówno w formie filmików, jak i obrazków z



Działalność, jaką prowadzi George Lucas i firmy mu podległe, już gry tylko zaostrzały apetyt. Niestety, ostatnio firma LucasArts ogłoich produkcje zyskały największą rzeszę graczy właśnie wśród posiadaczy komputerów PC. Więc decyzja o przygotowywaniu tego produktu tylko i wyłącznie na konsole odbiła się szerokim echem w środowisku graczy. Skłoniło ich to do przygotowania tej właśnie petycji. Krok firmy LucasArts wydaje się tym bardziej dziwny, że mimo olbrzymiej sprzedaży konsol, nadal w ogromnej przewadze są klienci postadający w domu blaszaki. W chwili pisania tego artykułu pod protestem poopisało się 6436 osób. Jeśli jesteś graczem i jednocześnie fanem "Gwiezdnych Wojen", nie czekaj, dopisz się do petycji.

Chciałem też wspomnieć o ciekawej inicjatywie, jaką jest nagroda "Złoty Miecz 2000". Nagrode te zaproponował twórca jednej z najlepszych polskich strom internetowych poświeconych "Gwiezdnym Wojnom" - IG-88. Otrzyma ją najlepszy polski produkt ze świata Star Wars, jaki pojawił się w ostatnich pięciu latach na



nić polskich producentów (tych, którzy się starają) i jedrocześnie umotywować pozostałych (tych, którzy się mniej starają). Uważam, że pomysł ter jest ciekawy. Jeżeli producenci docenią wagę tej nagrody i uświadomią sobie, jak wiele zależy od licznego grona polskich fanów. To kto wie? Może będziemy otrzymywać do naszych rąk coraz lepiej wyprodukowane gadżety i może będziemy mieli ich większy wybór. W chwili gdy czytacie ten artykuł, głosowanie będzie już zakończone. Sam jestem ciekaw, jakie będą wyniki. Mam nadzieję, że ta cenna inicjatywa przyniesie spodziewane efekty i zostanie doceniona przez nasze firmy. Fajnie by było, gdyby polscy producenci podjęli w nacchodzacym roku ostra walkę o zdobycie tej nagrody w jej kolejnych

Warto też co jakiś czas zajrzeć na stronę oficialna "Gwiezdnych Wojen". Pojawiaja się tam ankiety z różnymi, ciekawymi bytaniami. Czasem te pytania dotyczą fabuly filmu, czasem gadżetów, a czasem są to lužne spekulacje. A przynajmniej tak mi się wydają (jak choćby pytanie "Kto zwycięży w pojedynku Darth Vader - Darth Maul"). Ale z drugiej strony nie wydaje mi sie, aby tego typu pytania były na



oficjalnej stronie umieszczane bez celu. Zaglądajcie tam, a może odpowiedź na ankietę będzie miala wpływ na dalsze losy bohaterów stworzonych przez Lucasa.

Zapraszamy do dyskusji i prosimy o wasze pomysły na tematy do tego kącika. A może ktoś pokusi się o tekst do niego? Nasz e-mail: Lcg@cdac-

Emperor's Hammer TIE Corps

Od autora: Artykuł powstał w oparciu o ponad roczne doświadczenia na polu rozgrywek multiplayerowych.

a multiplayer

Każdy z nas miał kiedyś styczność z komputerem i czasem prowadził siebie, że zupełnie zapomniałem o grze. Chwila radości kosztowała wielogodzinne batalie. Któż nie pamięta ataku 5-tej dywizji pancernej na Moskwę? Niestety, zdarzało nam się rozczarować grą na maksymalnym poziomie trudności. "To tylko kompuler". Mieliśmy dość szablonowych ataków, chcieliśmy czegoś więcej. Wielu graczy odchodziło od maszyny i starało się znaleźć ambitniejsze zadamia. Moje zwycięstwa wyrobiły mi pozycję dobrego pilota i przyniosły Los sprawił, że mogli powrócić.

Rozwój technologii komunikacyjnych spowodował, że armia amerykańska dostrzegła potrzebę stworzenia globalnego systemu komunikacji; systemu, który nie miałby centralnego punktu, a awaria jednego segmentu nie wpływałaby na pracę innych. Tak właśnie powstał

Technologiczny rozwój Polski sprawił, że i u nas zaczęło być o nim głośno. Ludzie kupowali modemy i płacili bajońskie sumy za chwilę kontaktu z Siecią: poznawać ciekawych ludzi, odwiedzać ciekawe miejsca - wszystko to nie ruszając się z domu. Także producenci gier nie zasypiali gruszek w popiele. Doceniwszy potęgę Internetu, zaczęli wyposażać swoje produkty w opcje gry wieloosobowej przez Sieć. Tak się wszystko zaczeło.

17 I 1999 roku, po przeczytaniu artykułu w CD-Action, odwiedziłem strone TIE Corps i zaciągnąłem się do floty Wielkiego Admirała Ronina. Od razu uderzyła mnie perfekcja wykonania pieknej, "imperialnej" bazy danych. Tego mi brakowało. Poczułem się jak w domu natychmiast zaliczyłem stronę do ulubionych. W bazie danych oglądałem medale, statki, myśliwce – wszystko, o czym pilot marzy – Z – perspektywy – czasu bezsenne noce. Los chciał, że modem, na którym pracowałem, zawisł i máj dobry kalega Siwy (pozdrowienia) stwierdził, że "na się porównać rozgrywki dziś wystarczy, bo on i tak płaci wielkie rachurki". Cóż, to tylko – z człowiekiem do roz-

Mineło kilka miesięcy. Dowiedziałem się, jak działa wojenna ma- nały, pracuje wedle szyneria imperium. Jakość połączeń internetowych w naszym kraju ściśle określonych al-(mimo zapewnień wszechwiedzących kierowników TP S.A) nadal była mierna. Porządne łącza kosztowały tyle, co kilka krajowych śred- przez twórcę programu. niej klasy. Pozostawało tylko odpowiadanie na e-maile i wielogo- Komputer nie myśli, nie dzinne przechodzenie kolejnych kampanii. Na szczęście baza danych – działa instynktownie: zawierała ich ponad 200.

Wszystko zmieniło się, gdy powrócił ze Stanów mój kolega. Był równie zagorzałym imperialistą jak ja. Doszliśmy do wniosku, że należy zacząc działać. Powołaliśmy do życia niewielką sieć loka na. Szybko udalo nam się wynegocjować łącze i udostępnić je innym. Zaczęła się moja przygoda z Internetem.

zasiadlem w końcu w kokpicie swojego myśliwca i wystartowałem. wada ludzi to odczuwanie emocji. Niekortrolowane, prowadzą do Przeciwnik znajdował się dziesiątki tysięcy kilometrów ode mnie, porażki. nic o nim nie wiedzialem. Bylem gotowy na wszystko. Chwile potem - już w przestrzeni - zwiększyłem ciąg w przepustnicy, odruchowo Podsumujmy. Doskonale znam sytuację sieci w naszym kraju. Wiem, ustawiłem ladowanie laserów i namierzyłem wrogi myśliwiec. Odle yłość malala z każdą sekundą. Za szybko otworzyliśmy ogień – każdy z nas chciał zabić pierwszy. Wytrącić przeciwnika z równowagi i zlamać w nim wolę walki. Wygrać batalię. Gdy weszliśny w zasięg skutecznego ognia, zaczęto się piekto.

kladowych. Zacisnąłem mocniej zeby i lecialem dalej. Wiązki lase- wrócimy pokój i dostatek galaktyce – będziecie mogli odpocząć i rów śmigaly tuż koło mnie, Zbliżyliśmy się na 0,5 kilometra. Strzelalismy jak opetani. Gdy kolejna salwa trafila mój myśliwiec i spalila pare kolejnych systemów, niemal poczuiem zapach dymu. Long Live the Empire Odbiłem w lewo i wypaliłem. Szczęśliwy traf sprawil, że moja salwa trafila w system napędowy wroga i myśliwiec eksplodował! Nie potrafie opisać swej radości. Zerwałem się jak szalony z krzesła i zaczalem biegać po pokoju, skacząc i wiwatując. Byłem tak dumny z Skrzydło XIII

mnie utratę 5 myśliwców. To był koniec, ale nauczyłem się lepiej kontrolować emocje. Wygrywałem większość pojedynkow i zbierałem doświadczenia. Zmierzyłem się z najlepszymi pilotami na świecie.

sławę nie tylko w kraju. W czasie wakacji grafem przez całe noce. Zacząłem wierzyć w swoją doskonałość. Piąłem się w górę po drabinie sławy. Pewnego razu trafilem jednak na najlepszych spośród najlepszych. Rozegrałem ponad dziesięć pojedynków i doznałem szoku. Nie udało mi się wygrać ami razu. Robiłem, co moglem, ale oni byli szybsi, strzelali celniej i dokładniej. Nie wierzyłem w to, co widziałem. Bez wysiłku dokonywali rzeczy niemożliwych! To zmusilo mnie do postawienia się w roli ofiary.

Emperor's Hammer oferuje znacznie więcej. Jeśli komuś znudziły się pojedynki 1 na 1, może wziąć udział w prawdziwej bitwie i poprowadzić swą eskadrę do boju. Jedynym ograniczeniem jest prędkość łącza. Można zmierzyć się z flotą wroga, wziąć udział w pojedynku szwadronów lub w bitwie o Endor, odwrócić klęskę, która okryła hańbą Imperium. Można przeprowadzić operację Dark Hammer, czyli symulowany pojedynek floty EH z Dnariusem. Kilkanaście tygodni walki i bitwa finalowa - "twardzi chłopcy" w brawurowym ataku na niszczyciel dowodzenia. Wielu zginie, ale ci, którzy przeżyja, mają co wspominać. Ech, marzy się, aby na całym świecie zairstalowano światłowody...

stwierdzam, że nie da grywki z komputerem. Komputer jest niedoskogorytmów wprowadzenych nie uznaje posunięć nielogicznych. Nie potrafi odpowiedzieć na spontaniczne działania i przegrywa. Zupełnie inaczej jest z człowiekiem. Ten działa nie-



szablonowo, zmienia taktykę w ciągu ulamka sekundy; pokaleczony i Po pokonaniu wszystkich trugności, po latach czekania i trudów, uszkodzony, może powrócić zregenerowany i gotowy do walki. Jedyna

jak ciężko zwalczyć monopol TP SA, ale Internetu nie da się zatrzymać. Coraz szybsze łacza mnożą się i trafiają pod strzechy. Tych, którzy już je maja, gorąco zachecam: jeśli jesteście zwolennikami Imperium, dolączcie do floty. Czeka was doskonala zapawa. Nauczycie się wielu rzeczy, poznacie doskonałych pilotów i oddanych przyjaciół. Może któregoś dnia wasze zdjęcie i wasze Pierwsza celna salwa przeciwnika usmażyła mi kilka systemów po- nazwisko znajdzie się w holu sławy? Zwyciężymy rebeliantów, przyopowiedzieć swoim dzieciom o wojennych wyczynach.

Commander Marcin "Mike" Szydłowski Szwadron Crusader na pokładzie ISD Grey Wolf

liśmy się do skóry Mra Jedi. Wyniego parę łzawych zwierzeń ku radości i uciesze bezlitosnego tłumu jego fanów. Posypały się listy pełne uwielbienia (wyrażonego wyszukanymi bluzgami) za to, że nie daliśmy nikomu szansy na zadanie osobistego pytania. Sami przygotowaliśmy łatwe do obrony przesłucnanie, a o tyle

ważnych rzeczy nie zapytaliśmy wcale. Nd cóż - rzeczywiście jesteśmy tendencyjni. Robimy to w obronie Czytelników. Wyobrażacie sobie, co mogłoby się stać, gdyby tak bez osłony i nadzoru dopuścić jakiegoś nieszczęśnika w pobliże po a rażenia słów Mra Jedi? Nie bylibyśmy fair, gdyby teraz do pary nie pojawiła się rozmowa ze Smugglerem. Czytelnicy Action Redaction wiedzą to aż nazbyt dobrze, że tworzą oni (Smuggler i Jedi, a nie Czytelnicy - tych jest więcej niż dwóch) parę trudną do rozdzielenia. Są, nie przymierzając, jak Kajko i Kokosz, Bolek i Lolek, Flip i Flap, Fred i Barney, Krawczyk i Norek, Lara i Croft, Monkey i Is-

138

land, marchewka i groszek, niebo i ziemia, woda i ogień, groch z kapusta... No dobra, poniosto mnie trochę. Pora zadawać pytania.

CDA: Twoja osobowość dziennikarska, skrzętnie skrywana pod osłoną pseudonimu, działa jak magnes na Czytelników CD-Action. Kupują czasopismo o grach po to, żeby najpierw poczytać sobie, jak bez itości, bez znieczulenia rozprawiasz się z naiwnością i grupotą ludzką. Nikt jednak nadal nie wie, kim tak naprawde jesteś. Czy zdecydujesz się dzisiaj na to, żeby odsłonić twarz i ukazać ją całemu światu?

Smuggler: Naturalnie nie. Dla samej zasady. Wszak wiadome jest, że boimy się tego co niewiadome że pociąga nas to, co nieznane

Podnosząc przyłbicę, wywołatbym chóralny jek rozczarowania, bo każdy - kogo to interesuje - ma swoją wizję tego. kim jestem i jaki jestem. A zwykle jest tak, że marzenia są większe, barwniejsze, piękniejsze i efektowniejsze niż szara rzeczywistość. Stąd wolę być anonimowy. Mam zresztą do tego, by pozostać anonimowym, wiele innych powodów, nad którymi nie będę się teraz rozwodził (patrz FAQ). Ale może sprostujemy od razu dość powszechnie krążąca opinie - damy obaj słowo honoru, że ja nie jestem Tobą. a Ty mną. Wiele osób stale i z uporem twierdzi, że mam na imie Zbigniew. To neni pravda:), das is falsch, that's not true itp. itd.

COS INVARIONA

dla realizacji pie

CDA: Tego się właśnie obawiałem. Zachowujesz się jak jakaś aktorka z silikonowymi... cechami osobowości. Człowiek czyta wywiad z taką, oczekując na rewelacje albo chociaż drobne przejawy szczerości, a tu nic tylko oficjalne frazesy i z góry przygotowane, wszystkim znane odpowiedzi. Może chociaż powiedz, dlaczego nie opisujesz gier, skoro twój talent dziennikarski docenia tak wielu ludzi?

Smuggler: Zaraz, zaraz. Silikonowa aktorka z checia właśnie opisuje z detalami swoje życie i pożycie itm, bo jej chodzi o reklamę siebie. Natomiast ja staram się tego właśnie uniknąć. Powiem może tak: jesli ktoś jeszcze słucha Trójki, to wie. że jest tam taki prezenter. Piotr Kaczkowski. Facet ma niesamowity glos i puszcza niesamo-

chyba dwudziestu lat z dużym hakiem. I nigdy nie pokazał się słuchaczom - gdy miał okazję - bo chciał być dla nich TYL-KO Głosem, Niczym więcej. Ja chcę być dla czytelników Tekstem. I niczym więcej. Nieczłowiekiem z krwi i kości, a tylko tekstem na łamach CDA. Sorry za tę przydługawą dygresję - ale nie chciałbym, aby ktoś odbierał moją decyzję jako pozę czy zgrywainnego Batmana To nie tak. Ale dobra. puściłem sobie recenzowanie gier w momencie, gdy przylgneta do mnie tatka

> zgrywusa", co to pisze do śmiechu, wsadza szpile itp. Bo wiedziałem, że czytelnik w tejże recenzji będzie szukał nie moich wrażeń o grze, a wyłącznie zgrywy, czepiania się, docinków j dowcipów. A to byłoby krzywdzące dla twórców gry - bo ludzie nie patrzyliby na ich dzieło, a tylko na to, jak ja ją niszczę śmiechem. I byliby rozczarowani, gdybym np. napisał tekst zupełnie serio. I tak często męczą mnie na IRCu "powiedz coś śmiesznego, Smuggler", co swoją drogą doprowadza mnie zwykle do białej gorączki. Ja nie jestem

KOMIKIEM! Szczególnie zaś na zawołanie. CDA: Szczerze mówiac, sam od paru chwil prężę się i na-

pinam, żeby zmusić cię do sarkazmu i ataku na mn e. Miałem nadzieję, że w ten sposób sprowokuję cię do zademonstrowania próbki tego, z czego właśnie styniesz. Czy mi się to udało. niech ocenią Czytelnicy. Teraz kluczowa sprawa: niektórzy podejrzewają. że sam sobie piszesz listy, to znaczy ich fragmenty. żeby później na nie odpowiadać. Inni twierdzą, że listy pisze Mra Jedi, a ty je komentujesz. Słyszałem nawet taką wersję, że Mr Jedi wcale się nie wtrąca do twojej roboty, a ty sam piszesz listy, sam na nie odpowiadasz, sam dopisujesz komentarze od Mr'a Jedi i dlatego nie masz już

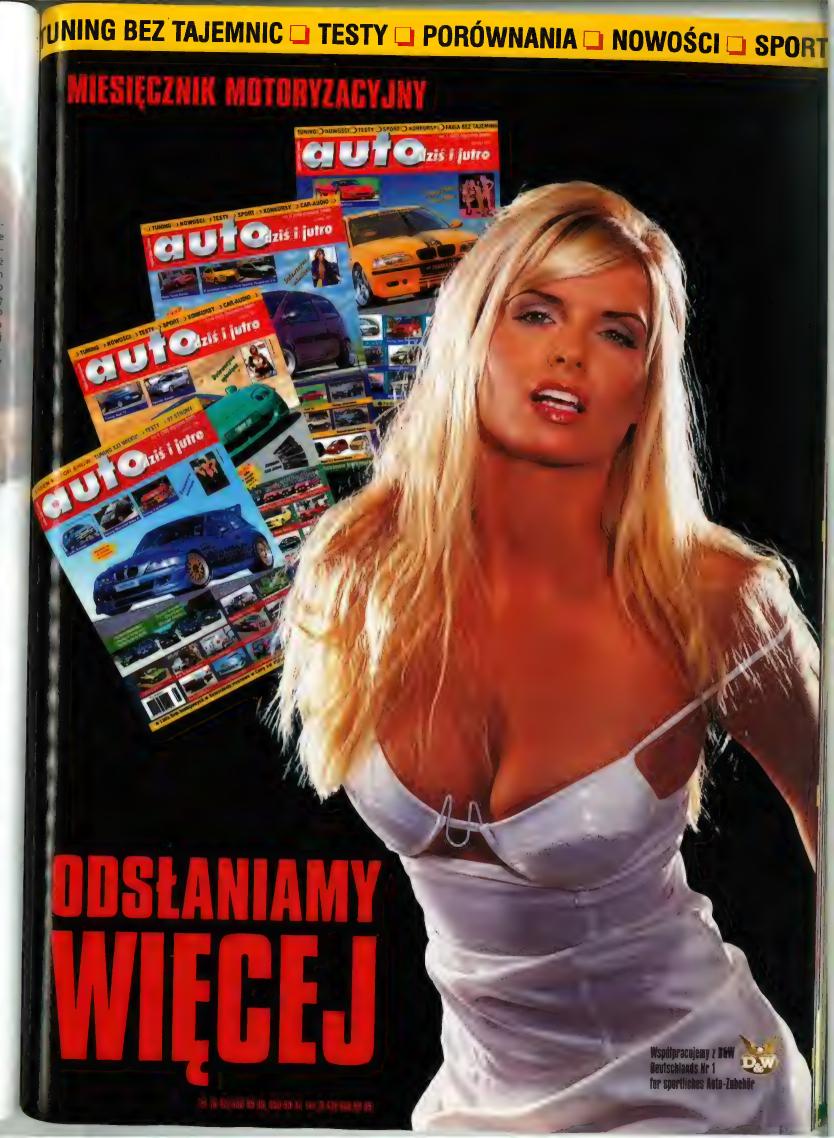
Smuggier: I na tym właśnie pok wość - z satystakcją nie robię tego, czego się ode mnie oczetuje. Nie udzielam uprzejmych odpowiedzi i olewam polityczną poprawność na łamach AR - mimo iż wkurza to tych, którzy uważają, że powinienem się tam zachowywac jak szambelan na dworze Ludwika XIII. "bo witą (dla mnie) muzykę. Tkwi w Trójce od tak wypada". Z drugiej strony w momentach, gdy aż się prosi, bym zaszarżował - ja staram się być poważny Co do AR - każdy z czytelników, poki nie ujrzy swego listu na łamach, zapewne ma takie podejrzenia. Tym bardziej że w swoim czasie podobne zagrania - czyli pisanie fikcyjnych listów do redakcji - było dośc popularne. I to w pismie noszącym miano kultowego (nie jest to moj wymysł, tylko po latach pewien eksredaktor to powiedział). Wszelako mnie to zawsze mierziło. To jak walka bokserska, w której umawiam się z przeciwnikiem, iż efektownie się na Jeźdzca w Czarnej Masce albo nie padnie w III rundzie. Ludzie mogą wiwatowac, ale wie. że to tylko oszustwo - zadna przyjemność Wróćmy do pytania. Otóż swiadomie od- z takie, wygranej. A mi pisanie MUSI sprawiać przyjemność. Stad dla zasady nie wymyślam listów do AR. Zreszta po co - czytelnicy zasypują mnie taką masą korespondengi, że bez problemu mógłbym co miesiąc dawać nie catery, a szesc albo i osiem stron AR. Go do talemnic warsztatowych a faktycznie jedi ieraz już się tylko dopisuje do AR: Ale cóż, robi kawati - jego wola, jego decyzja. Tym niemniej jego absurdalne teksty, choć w małej dawce, są wyczuwalne w tej "zupie" i nadają je, specyficzny posmaczek. Jasne też jest, że gdyby Paweł chciał

dużo mocniej zaangażować się w AR, to problemów żadnych nie będzie. A na koniec powiem, że tworzenie AR zajmuje mi około 10-15 godzin TYGODNIOWO (wliczając w to czytanie

CDA: Jesteśmy już w nowym wieku i tysiącieciu. Czy odczuwasz jakieś różnice w odniesieniu do tego, co było przedtem? Nie chodzi mi tu o woń powietrza, kolor światła czy kształty otaczającego nas świata. Powiedz. co myślisz o nowych grach i nowych komputerach. Dokąd zmierzamy? Co nas czeka? Będziesz zakochany w grach aż do grobowej

Smuggler: Wiem jedno - nic nie będzie takie jak 🐠 bie wyobrazamy. Wystarczy poczytać książk' s.f. z lat 50-tych czy te radosne ramotki z XIX wieku "jak będzie wyglądał rok 2000", by wiedzieć, że wszelkie proroctwa dotyczące tego, co będzie, są funta klaków warte. Zatem na pytanie - dokąd zmierzamy, odpowiem: w nieznane. Wszystko przed nami. Wszystko jest możliwe. Wszystko jest realne. Wszystko się może zdarzyć. Byle tylko ludziom starczyło odwagi i rozwagi w tym marszu przed siebie. W sumie wiem jedno: grać będę aż po grób. Mam tylko nadzieję, że oznacza to co najmniej najbliższe 50 lat intensywnej i dobrej zabawy.





EDUROM ... GEOGRAFIA i BIOLOGIA





Od zarania dziejów zdobywanie wiedzy związane byto nieodłącznie ze stowem pisanym. Poczynając od papirusowych zwejów czy też krowich skór nasi przodkowie zapisywali swoje mniej lub bardziej madre myśli, aby przekazać je potomności. Niestety, do momentu wynalezienia druku mądrość zarezerwowana była dla niewielkiei garstki uprzywilejowanych. Wynalezienie ruchomych czcionek przez Gutenberga zapoczątkowało proces upowszechniania się słowa pisanego. Z biegiem czasu czytano coraz wiecej ksiażek. Do czego to doprowadzito? Wydrukowano cała masę podreczników, które miały uczynić społeczeństwa mądrymi wprowadzono powszechny obowiązek ksztatcenia i upowszechniły się wady kręgostupa u dzieci dźwigających w tornistrach kilogramy zadrukowanego papieru.

Robert Hubacz

hcac nie chcac, każdy z nas musiał (lub jeszcze musi albo chce) z mniejszą lub większą dokładnością poznać zawartość kilkudziesięciu podręczników, czasami ograniczając się tylko do oglądania ilustracji, jednak zawsze związane jest to z wzięciem książki do ręki i przewracaniem kartek. Zdarzają się nierzadko sytuacje, że niejeden uczeń ciska podręcznikiem o ścianę, powtarzając wiadomości przed zapowiedzianą klasówką, a największą radość sprawiłby mu widok płonących podręczników - niepotrzebnych ze względu na mającą znamiona cudu promocję do następnej klasy.

Wychodząc naprzeciw postępowi technologicznemu, jak i dzieciom przewracającym się pod ciężarem tomistrów firma Young Digital Poland przygotowała bezprecedensowy projekt edukacyjny "i-szkoła", którego jednym z elementów są interaktywne podręczniki eduROM. Dwa eduROM-y - jak się domyślacie "Biologia" i "Geografia" - przekazano mi, abym zasiadł ponownie w szkolnej ławce, na której stoi teraz komputer, a nie - jak dawniej - stos zeszytów z nieodrobionymi zadaniami domowymi.



Zacznijmy jednak od początku. Wspomniałem, że eduROM-y są częścią większego projektu i-szkoła. Projekt ten dla właściwego spojrzenia na temat warto pokrótce opisać. I-szkoła w założeniu przypomina nieco australijską szkołe na odległość, w której to uczniowie ucza sie, nie wychodząc z domu, I-szkoła wykorzystuje w pełni możliwości komputera, Internetu i innych technologii teleinformatycznych. W skład projektu - poza programami eduROM wchodzi portal edukacyjny eduNET, który zawiera treści dydaktyczne, zapewnia merytoryczna i techniczna pomoc oraz jest platformą komunikacji

uczniów, rodziców i nauczycieli (www.edu-net.pl). EduNET jest elementem wiążącym całość systemu z uwagi na istniejące bądź tylko planowane serwisy.

Serwis uczniowski to rozbudowane zasoby medialnych i interaktywnych pomocy edukacyjnych, interaktywne systemy przygotowania do sprawdz anów i egzaminów, wirtualne kółka zainteresowań, a nawet komunikacja z nauczycielami.

Serwis nauczycielski to wskazówki i pomoce metodyczne, szkolenia z zakresu nowych technologii i metodyki w ramach zapoznania z nowoczesnymi pomocami naukowymi, a nawet budowanie społeczności nauczycieli wokół idei nauczania wspomaganego technologią teleinformatyczną.

Do tego dochodzi organizowanie współpracy między szkołami oraz doradztwo i pomoc techniczna w zakresie infrastruktury teleinformatycznej

Wspaniałe założenia programowe, aż chce się wstać i bić brawo. Z ich realizacją będzie chyba trochę gorzej z uwagi na minimalny zakres komputeryzacji szkół. Wejście w życie i upowszechnienie tej idei to zadanie na cztery porządne plany piecioletnie.



Skoro wybiegam w przyszłość, nie pozostaje mi nic innego, jak wspomnieć o pozostałych elementach projektu.

EduLAN to oprogramowanie przeznaczone dla szkolnych laboratoriów komputerowych i lokalnych sieci szkoły. Środowisko to oparte jest w dużej mierze na bazie zasobów edukacyjnych tworzonych w ramach EduROMów. Producenci nie pominęli również przenośnych urządzeń posiadających dostęp do Internetu, przygotowując portal edukacyjny eduWAP, na którym znajdą się najważniejsze i odpowiednio przystosowane zagadnienia z wszystkich przedmiotów

(Czy nie jest to przypadkiem ściąganie przez telefon?) Ostatni element to eduLINK, czyli platforma sieciowa wspomagająca komunikację między szkorami na całym świecie.

Z większością elementów projektu nie miałem okazji się zetknąć, mimo wszystko pokuszę się o stwierdzenie, że projekt i-szkoły zapowiada się bardzo obiecująco, a plany jego części składowych przedstawione są niezwykle klarownie. Gwarancją realizacji tego jakże ambitnego przedsięwzięc a jest wypuszczenie na rynek fundamentalnego dla i-szkoły elementu w postaci serii podręczników eduROM, między innymi tytułowej "Geografii" i "Biologii"

Aby rozwiać wątpliwości co do związku dotychczasowej treści artykułu z tytułem, pragnę zaznaczyć, że ocena udostępnionych mi podręczników w oderwaniu od całości byłaby co najmniej niecelowa, żeby nie powiedzieć - niesprawiedliwa. Dlatego zanim przejdę do wymienionych wyżej przedmiotów, przedstawię w skrócie systematykę eduROM-u jako elementu składowego i-szkoły.

Producenci programów podzielili serię na dwie strefy: Strefę P. obejmujaca swym zakresem materiał z trzech ostatnich klas podstawowych w zreformowanej szkole, oraz Strefę G przeznaczoną dla trzech klas gimnazjalnych. W obrębie obu stref stworzone zostały podręczniki do wszystkich nauczanych przedmiotów. Tytułowe "Geografia" i "Biologia" należą do Strefy G1, co oznacza, że materiał w nich zawarty zgodny jest z programem nauczania obowiązującym w pierwszej klasie gimCzas najwyższy przejść do meritum i przedstawić, co reprezentują sobą dwa przykładowe podręczniki eduROM - "Geografia" i "Bio-

A reprezentują naprawde wiele. Luż pierwszy rzut oka na opakowanie, pełniące funkcję segregatora, pozwala stwierdzić, że mamy do czynienia z produktem wysokiej jakości. Kartonowy segregator z nazwą przedmiotu i spisem treści doskonale nadaje się do przechowywania materiałów z określonego przedmiotu. Równie praktyczne i estetyczne zarazem są książkowe opakowania płytek z programem, których liczba zróżnicowana jest w zależności od objętości materiału. Zapewniam jednak, że materiał jest obszerny, "Geografia" zajmuje trzy CD (plus dysk instalacyjny), "Biologia" zaś dwa.

Poza płytami "merytorycznymi" mamy jeszcze dysk instalacyjny, czyli platforme edu-ROM, zawierająca gotowe miejsca, na których doinstalowywać będzierny kolejne podręczniki. W związku - z tym dla ułatwienia systematyki - dla wszystkich przedmiotów stworzona została jedna strona główna, co kolejny raz potwierdza kompleksowe podejście autorów do zagadnienia. Z niej właśnie uruchamiamy wybrany przedmiot, korzystając z opcji "Spis treści" lub posiłkując się programami narzędziowymi.

Materiał zawarty w każdej strefie podzielony jest na rozdz'ały i tematy. Jak już wspomniałem, mnóstwo danych można znaleźć na opakowaniu produktu, aczkolwiek szczegółowe informacje można uzyskać za pomoca opcii "Spis treści" po wybraniu interesującego nas przedmiotu. "Biologia G1" składa się z czteczeń o różnorodnym charakterze umieszczonych na stronach po każdym temacie, jak i po całym dziale. Wyniki ćwiczeń program zapisuje automatycznie, co pozwala śledzić postępy w паисе, jak i wskazuje obszary materiału wymagające od ucznia powtórki.

Tworząc eduROM autorzy doskonale pogodzili konieczność unifikacji całej serii ze specyfiką poszczególnych przedmiotów. Podręczniki posiadają masę cech wspólnych, związanych ze strukturą aplikacji i jej właściwościami (strona główna, spis treści, ćwiczenia). Z drugiej strony dla B1 i G1 sposób przekazania treści został indywidualnie zaprojektowany na potrzeby obu przed-

Na stronie głównej możemy doskonale zaplanować pracę z programem, mając do dyspozycji aplikacje, które ułatwiają prace z programem, jak i systematyzują wiedzę ucznia. Opcja "Zapamiętaj" zawiera wykaz najważniejszych wiadomości, które należy zapamietać z danej lekcji z wybranego przedmiotu. Autorzy przerzucając ciężar edukacji z podręczników drukowanych na elektroniczne, wyjęli również uczniowi pióro z ręki, wyposażając programy w opcję "Notatki". Dzięki temu w dowolnej chwili pracy z programem możemy zapisywać ważne spostrzeżenia, jak i przeglądać lub edytować poprzednio zapisane. Najbardziej interesujące strony można zaznaczyć "Zakładką", co jest bardzo istotne ze względu na dużą ilość wiadomości.

Wspólną dla obu programów opcją jest wyszukiwarka, dzięki której możemy za pomocą słów kluczy odnaleźć interesujące nas zagadnienie po dokonaniu selekcji obszaru wyszukiwania. Zakres wyszukiwania dotyczyć może całości programu lub tylko wybranych (pojedynczych) programów narzedziowych. wyświetlonych w oknie wyszukiwarki.

Programy narzędziowe poza tym. że są doskonałym i koniecznym rozwiazaniem funkcjonalnym, wnoszą do procesu nauki element różnorodności. W przeciwieństwie do konwencjonalnych podręczników opcje dostępne w edu-ROM-ach pozwalają na wielostronne zapoznanie się z tematem. Każdy przedmiot posiada program "Biogramy". dzięki któremu uczeń ma okazję poznać sylwetki ojców biologii, jak i sławnych odkrywców i badaczy naszej planety.

Jak wcześniej wspomniałem, oba podręczniki posiadają całą gamę narzędzi uzupełniających. W przypadku G1 mamy do czynienia z opcją "Mapy", zawierającą około 250 map wszelkiego rodzaju, oraz z nieodzownymi w tym przedmiocie tablicami geograficznymi. B1 natomiast zawiera systematyczny

podział organizmów żywych określony mianem "Galeria gatunków". Wszelkie opcje dostępne są w każdym momencie współpracy z programem zarówno na stronie głównej, jak i na stronach poszczególnych tematów.

EduROM od strony merytorycznej, jak i konstrukcyjno-funkcjonalnej zasługuje na bardzo wysokie noty. Podobnie sprawa wygląda w przypadku oprawy graficznej. Szata graficzпа poszczególnych tematów zachęca kolorvstyka i różnorodnością. Każdy temat charakteryzuje się odmienną oprawą bogatą w zdjęcia, wykresy czy rysunki adekwatne do pre-

zentowanego zagadnienia. Brak jakichkolwiek schematów po prostu zmusza do dokładnego zapoznania sie z kolejnym tematem. chociażby z czystej ciekawości

Treść zagadnień doskonale uzupełniana jest unaoczniającymi omawiane ziawi-

sko zdjęciami, filmami oraz dwu- i trójwymiarowymi prezentacjami. Pozwala to na lepsze zrozumienie problemu lub poznanie zjawiska niemożliwego do zaobserwowania gołym okiem.

Mam nieodparte wrażenie, że firma Young Digital wypuszczając na rynek eduROM-y poczyniła ogromny krok w ewolucji programów edukacyjnych. Pierwszy raz spotkałem się z tak kompleksowym wykorzystaniem możliwości technologii teleinformatycznych i tak wielkim stopniem interaktywności programu, który spełniając kryteria dotyczące treści został wpisany na listę środków dydaktycznych zatwierdzonych przez MEN do użytku szkolnego. Jeżeli w dalszym ciągu nie jesteście przekonani do eduROM-u, polecam film "Strefa Mocy", nakręcony specjalnie na potrzeby prezentacji programów, który bardzo obrazowo udowadnia przydatność podręcznika.

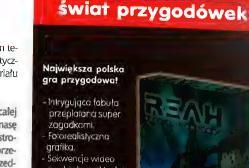
rech rozdziałów, których odpowiedniki moż-

na znaleźć w konwencjonalnych podręcznikach, a są to: "Organizacja życia", "Świat ro ślin", "Funkcje organizmów zwierzęcych a środowisko" i "Czynności życiowe zwierząt".

W skład "Geografii G1" wchodzą następujące główne działy: "Planeta Ziemia", "Na ziemi i pod ziemią", "Afryka, Ameryka Północna i Południowa, Australia, Antarktyda, Arktyka",

Wszystkie tematy mają dwoisty charakter, który wynika z podziału na część wykładową i ćwiczeniowa. Temat otwiera strona tytułowa zawierająca wykaz wszystkich dostępnych w tym temacie zagadnień. Temat zaopatrzony jest w trzy paski narzędziowe: pasek aplikacji (ten ze strony głównej), pasek nawigacji oraz pasek narzędzi specyficznych dla poszczególnych przedmiotów (o czym niżej).

Identyczną konstrukcję ma część sprawdzająca wiedzę, na którą składają się zestawy ćwi



z udziałem aktorów Selki lokocii Podjazdy, zaliżenia obroly a 360 slapni Prosty interface. Atmosferyczna muzyki i doskonele f/x. Całość na 6 płytach CD!



REAH

99,90 zł

Gra przygodowa osadzona w świecie magii i czarów.

anlaslyczna renderowana grafika z dziesiątkami inimowanych postaci. Nowatorski, trójstopniow system podpowiedzi.



LIATH Spiralny Swiat

49.90 zł

Seksmisja" Juliusza

Machulskiego!



AD 2044

49,90 zł

L.K. Avalon, skr. poczt. 66, 35-959 Rzeszów 2 tel. (17) 856 99 12 email: office@lkavalon.com

LK MEMLION www.lkgvalon.com

roducent Dystrybutor nternet:

VFO · INFO · INFO

Sokrates

Sekrates sam o sobie mount de "ane la nic discuse de decrescies agrocana e Deltas u nbanesoita, že jest un najmediszvim ozlovnokrem na sonema. Ždaje się jednak ve in mie z tego powedu bergijska grupa programistaw EASCADY daznata umemiem italijego bilozofa program dla dzieci 3-6 letnich. Moje zaskoczenie było spore, bowiem co wspólnego mają dziecinne układanki, kolorowanki i pościutkie zabawy z nauczycielem Platona. Wydaje się nawet, że nazwa programu edukacyjńego może wprowadzić potencjalnego klienta w błąd. tym bardziej że programy i gry dla najmiodszych mają zazwyczaj stosowną dla targetu wiekowego nazwe. Być może jednak nazwa programu to pewna przenośnia, która odnosi się do metody filozoficznej Sokratesa, ten bowiem uważał, że sam co prawda niczego nie wie, ale dyskutując pozwala, aby w rozmówcy "narodziła się" wiedza. Jest to ponoć możliwe, bowiem każdy człowiek ma w swym umyśle wiedzę wrodzoną, a przez odpowiednie pytania można ją z niego wydobyć. Czy teoria idei wrodzonych sprawdzi się dzięki programowi, szczerze wątpie, jeżeli natomiast potraktujemy umysł dziecka jako swoistą "tabula rasa", Sokrates może okazać się wielce pomocnym programem (chociaż wówczas powinien zostać nazwany Hume lub Locke :-)).

Andrzei Sitek

okrates ma niezwykle prostą strukturę, dzięki której obsługa aplikacji nie bę dzie wyzwaniem nawet dla cztero/pięcioletniego szkraba. Po uruchomieniu program przenosimy się od razu do głównego menu, skła dającego się z szeregu ikonek będących furtką do poszczególnych zabaw. Zanim jednak tego dokonamy, należy dopowiedzieć bardzo ważną rzecz, która na pewno zniechęci wielu potencjal nych nabywców. Sokrates jest programem v wersji angielskojęzycznej i nic na razie nie wskazuje na to, aby miał zostać spolszczony. Wszystkie kwestie wypowiadane przez lektora, słowa w poszczególnych zabawach językowych itd. są po angielsku. Oczywiście program może dzięki temu

zyskać, jeżeli chcemy, aby nasza pociecha uczyła się obcego języka, ale nawet wówczas konieczny jest choćby słownik, czego oczywiście w aplikacji wyłącznie angielskojęzycznej nie uświadczymy. Co prawda zapaw językowycn w programie z LASCAUX nie jest dużo, jednak

mimo wszystko wydaje się, że zakup programu, którego malec nie zrozumie, mija się z celem (tym bardziej, że па rynku polskim jest obecnie całk em sporo programów o podobnym charakterze i dla dzieci ze zblionej grupy wiekowej).

Powyższe zastrzeżenia nie przekreślają oczywiście zawartości merytoycznej aplikacji. Program na pewno byłby ciekawą zabawą dla najmłodszych. Zabawą, która spełnia swoją podstawową funkcję, czyl uczy, a jednocześnie bawi i zaciekawia. Sokrates to w sumie dziesied gier i zabaw. Każda z nich to dzie-

więć poz omów zabawy czyli inaczej mówiąc dziewięć plansz, które malec powinien przejść. Gierki, które znajdziemy w Sokratesie, nie powinny być dla malca nowością. Podobne pomysły powtarzają się v większości programów dla dzieci. Znajdziemy więc tu popularną zabawe pod tytułem Pairs. Gra polega na łączeniu w pary takich samych obrazków. Jednocześnie mogą zostać ukazane dwa kartoniki. Dziecko musi więc zapamiętać pozycję obrazka i skojarzyć go z tak m samym, znajdującym się w innym miejscu planszy.

W kolejnej zabawie, zatytułowanej Mix 8 match, mały użytkownik bedzie musiał poskładać na wpół porozcinane samochody. Czy biały furgon z niebieskimi "kogutami" należy połączyć z czerwonym

wozem zaopatrzonym w długa drabinę? Takie i inne zagadki czekają na dziecko w dziewięciu różnych zabawach. Warto w tym miejscu wspomnieć o nieco dziwnej konstrukcji zadań. Nawet jeśli dziecko rozwiąze poprawnie zagadkę, nic się nie dzieje. Nie usłyszymy fanfar, nie zobaczymy żadnej kolorowej planszy czy jakiejkolwiek akcji, która oznaczałaby, że zadanie zostało wykonane poprawnie. Dopiero po chwili plansza zmieni się na... to samo zadanie, które dziecko przed chwi ką wykonało! Aby przenieść się do kolejnej zagadki. należy zaznaczyć czerwoną rękawicę umieszczoną u dołu ekranu. Takie podejście do małego odbiorcy wydaje się co najmniej dziwne. O ile dorosłego widza nie trzeba motywować graficznymi fajerwerkam i pochwałami lektora, o tyle na dziecko takie "drobiazgi" po prostu działaja i mopilizuja je do pracy. Sokrates pozostaje jednak głuchy i ślepy na osiągnięcia użytkownika. Zrobiłeś zadanie, ok., główkuj nad następnym i nad następnym, następnym... Obawiam się, że malec może szybko znudzić się zabawą, w której nie widać końca ani tym bardziej informacji, czy odpowiedziało się poprawnie (wygrało), czy

Wspomniane rękawice, umieszczone u dotu ekranu, służą również do przemieszczania się z zadań do głównego menu. Rozumiem, że prostota w wypadku programów dla dzieci ma decydujące znaczenie, dlaczego jednak trzeba specjalnie przewijać wszystkie zaliczone już plansze, by cofnąć się do menu głównego? Jest to na pewno niewygodne i niepraktyczne.

Z innych zabaw, które zniechecony już malec będzie mógł sobie uruchomić, należy wymienić Sounds (łączenie obrazków zwierząt z wydawanymi przez nie odgłosami). Kolejna gra to Shapes, polegająca

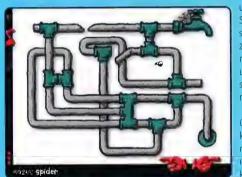
na dopasowywaniu fragmentów układanki do specjalnej formy. W okratesie dziecko znajdzie też wesołe i śmieszne abirynty, proste zadania arytmetyczne (dodawanie). Będzie mogło pobawić się uzupełnia ac literki w najprostszych słówkach (oczywiście angielskich), nauczyć się liczenia do 9 itd.

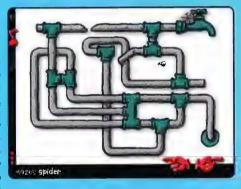
Grafika jest nawet ładna. Duże, kolorowe, rzucające się w oczy elenenty obrazków są w sam raz dla newprawiunego jeszcze oka dziecka, które nie rozróżnia z taką precyzją szczegółów. Przy tym wszyst-

kim brakuje jednak choćby minimalnego podkładu dźwiękowego! Starsi cenią sobie ciszę podczas nauki. Ta zasada nie działa jednak w wypadku dziecka, które powinno być bombardowane i pobudzane na wiele sposobów. Martwa cisza na pewno do nich nie należy.

Ostatnią kwestią jest pewien wymóg techniczny, który pojawia się podczas prób urucnomienia Sokratesa. Jeżeli chcemy włączyć dziecku grę, bedziemy musieli zmienić pa etę kolorów w Windows na 265. Jest to po prostu niewygodne i na dzień dzisiejszy już zarzucone rozwiązanie. Być może nie przepełnia ono czary goryczy, ale na pewno nie przyniesie Sokratesowi popularności. Program z LASCAUX pozostaje daleko z tyłu za aplikacjami konkurencyjnych firm. Brak polskiej wersji językowej, nie do końca sprawny system nawigacji, brak premiowania poprawnej odpowiedzi, brak tła muzycznego - są to niedociągnięcia, które dyskwalifikują Sokratesa. Prawdę powiedziawszy, dałbym mu najchętniej cykutę do wyp cia, żeby się nie męczył.







Wanna Connect? It used to be difficult to set up genture network Now, no need to deal will complicated needs equipments anymore. The unique PC 2 PC function built-in on MSI mainbourds lets you: Play network games Share Internet competitions. Share printers and purchases Leave everything complicated to Mail and get it all commence



Headquarters

MICRO-STAR INT'L CO., LTD.

4V: 886-7 3234-5488

At functions above are optional for all of M30 products.

45° is a trademant of M400 S.ast Int. Co., Ltd... The specifical on is subject to analogs without notifies.

All brand names are legisterict trademands of ine's respective owner.

Any configuration other than chigh a product specifically any following health and pure analogs.

INCOM SA TORNADO 2000 S.A.

Tel: 071-358 8031 Tel: 022-868 8001 Fax: 071-358 8088 Fax: 022-868 8019 http://www.incom.pl







CD-ACTION 02/2001

INFO · INFO · INFO

roducent:

Dystrybutor:

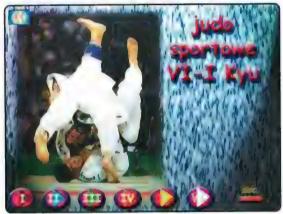
nternet:

ludo od kadeta do mistrza

Nazwe JUDO można tłumaczyć jako "droga do zwinności" lub "droga ustępowania" (JU zwinnie, ustępować; DO - droga, zasada). Judo to bardzo popularna metoda samoobrony bez użycia broni. Jest to styl pochodzący od japońskiej walki wręcz ju-jitsu i różniący się od niej eliminacją chwytów i rzutów niebezpiecznych dla życia (w judo sportowym). Judo zostało opracowane pod koniec XIX wieku przez profesora Jigoro Kano z wykorzystaniem elementów około 20 różnych szkół ju-jitsu.

Andrzej Sitek

aka jest najbardziej podstawowa i sucha definicja. Aby dowiedzieć się czegoś więcej o judo, można udać się do najbliższej sekcji judo lub... zakupić podręcznik judo czy program komputerowy, w którym znajdą się wszystkie niezbędne informacie dotyczące stylu walki Jigoro Kano.



Program "Judo: od kadeta do mistrza" wrocławskiej firmy MCM ma charakter encyklopedyczny. Traktuje o historii wywodzącego się z Japonii sportu, ale jednocześnie zawiera wszystkie informacje

odnośnie organizacji judo, zasad walki i sędziowania, zasad organizacji zawodów czy też samych technik walki. Dla początkujących, którzy być może chcieliby trenować judo. aplikacja komputerowa mogłaby być ciekawym przewodnikiem,

który pomoże podjąć decyzję. Trudno przekonać się o zaletach i wadach danej szkoły, dopóki samemu nie zawita się na salę treningową. Nie za bardzo wyobrażam sobie jednak, aby potencjalni zainteresowani kupowali specjalnie program komputerowy. Wydaje się raczej, że odbiorcą aplikacji komputerowej będą przede wszystkim ludzie uprawiający ten sport. Na rynku znajduje się wiele publikacji ksiażkowych traktujący o stylach walki w ogóle, jak i o samym judo. Prezentacja multimedialna ma jednak tę przewagę, że oferuje również obraz wideo, któremu nie dorównają nawet najdokładniejsze rysunki czy zdjęcia. Równocześnie program będący swego rodzaju leksykonem judo może dostarczyć wielu cennych informacji, których nie znajdziemy w mniej szczegółowych, popularnych publikaciach. W tym miejscu nasuwa się pierwsze zastrzeżenie. Dzięki nietypowej formie przekazu można było zastosować w apli kacij dowolny system wyszukujący (np. poprzez indeks haseł). Biorąc po uwagę zasób informacji znajdujących się na płycie, byłoby to tym bardziej uzasadnione. Szkoda, że nie pomyślano o takim rozviązaniu. Trzeba też dodać, że oprócz płyty CD w pakiecie znajduje sie broszurka zawierająca informacje pojawiające się na płycie, a także dane, których w programie komputerowym nie uwzględniono. To pozornie niezrozumiałe rozwiazanie staje się nieco mniej niejasne, jeżeli przyjmiemy, podobnie jak autorzy, że to płytka jest dodatkiem do broszury, a nie na odwrót. Tak więc okazuje się, że właściwie płyta CD jest rozwinięciem zaprezentowanego w broszurze tematu, co umożliwia choćby pokazanie chwytów i bloków w fil-

Materiały zawarte na płycie i w broszurze są obszerne i w większości wyczerpujące tematycznie. Znajdziemy tu zarówno zarys historyczny stylu z nota biograficzna twórcy judo, fundamentalne zasady japońskiego systemu walki czy też opis organizacji judo w Polsce i na świecie (oraz adresy internetowe). Zaprezentowany został sportowy charakter judo, a także judo w Polsce (z krótkimi notkami informacyjnymi dotyczacymi najwiekszych osiągnieć polskiego judo i

jego reprezentantów). W dziale o zasadach walki i sedziowania przedstawiono dokładne informacje o polu walki. ubiorze zawodników, przebiegu samej walki, przerwach, gestach sedziowskich. kategoriach wiekowych i wagowych, a nawet higienie (okazu e sie. że również w tej materii są pewne wymogi formalne).



Odbiorca znajdzie też pełne dane odnośnie stopni szkoleniowych. kolorów pasów i wymogów na poszczególne stopnie uczniowskie i mistrzowskie. W Kodokan judo sk. asyfikowane jest jako 99 technik podstawowych, z których w czasie walki można tworzyć dziesiatki różnych kombinacji sytuacyjnych. W programie znajdziemy ogólny podział technik judo w formie graficznego wykresu. Wygląda on wyjątkowo nieciekawie, jest jednak czytelny, a więc spełnia chociaż swoja podstawowa funkcje.

> Naiwieksza zaleta programu są wspomniane filmy wideo, gdzie znajduje się pokaźna liczba technik podstawowych. Pokuszono się nawet o prezentację technik wyjątkowo niebezpiecznych i zabronionych w walce sportowej. Jakość techniczna filmów nie pozostawia wiele do życzenia, natomiast same techniki są ukazane na najwyższym poziomie przez po skich mistrzów judo. Na koniec należy wspomnieć o jeszcze dwóch rzeczach, które mogą s ę odbiorcom programu nie spodobać. Ponieważ prezentacja komputerowa została zapisana w formacie *.pdf i do korzystania z niej konieczny jest Acrobat Reader, użytkownik nie może np. kopiować interesujących go fragmentów tekstu. Innym nie do końca udanym rozwiązaniem jest podkład muzycz-

ny, który towarzyszy pracy z programem. Są to krótkie, mniej niż 20sekundowe fragmenty znanych piosenek takich solistów i zespołów jak Vangelis czy Queen. Wątpię, aby komukolwiek spodobało się takie urozmaicenie programu.

Ogólnie jednak program MCM multimedia z Wrocławia nie prezentuje się źle, a biorąc pod uwagę, że jest to aplikacja wyjątkowa i właściwie jak dotychczas jedyna w swoim rodzaju, należy jej się dobra nota. Dla dość wąskiego grona odbiorców, jakim są uprawia jący judo fascynaci, będzie to na pewno nie lada gratka. Dla pozostałych użytkowników komputera, program komputerowy o judo będzie zapewne jedynie ciekawostką, na którą szkoda im będzie

Seriyoku-zenyo (makaimum ofektywności)

ciwnika jest rowną i Diednostkom, moja / z tego wynika, że gdybym nawet użył calej mojej siły, so i cak nie moglbym z sini wygroc Jeonak gdy zamiast ofzeciwdziała, swoją się usiąpie oni na tyle, by nie stracit rownowacj, wówczas przeciwnik nie przygotowany na taki manewr pochyli się w przód i sirac równoingę. W tým polożeniu jest on zdecydowanie słabszy (że względu da śwoją g oja sila pozostaje dalej na poziomie 7. W tym momencie mogę pokonač pra wnika, używając do tego polowy śwojej sily 👙 2.5 jednostki. Symacia is 🦦 woll mi na zachowanie pozostalej siły do innych celó

Smurfs in Trouble at the Carnival



"łak ja nie cierpię tych niebieskich paskud" - wołał zwykle pod koniec każdego odcinka Smertów znany zapewne wszystkim dzieciom bez wyjątku zły czarownik Gargamel. I wiecie co - po zapoznaniu się z ostatnim dokonaniem spod znaku emme, traktującym o niebieskoskórych ludzikach, czyli "Smurfs in Trouble at the Carnival" - jestem bliski przyznania mu racji. Takich Smertów ja również nie cierpie!

Jacek Smoliński

murfs in Trouble at the Carnival są niestychanie prostą grą przygodową, z elementami zręcznościowymi, przeznaczoną dla dzieci od - na oko - 3 do 8 lat. W jej trakcie przyjdzie nam. jako nienazwanemu, lecz wyraźnie darzonemu ogromnym zaufaniem przez Pape Smerfa Smerfowi, nasmerfować... pardon, naprawić szkody poczynione przez atak stworzonych przez Gargamela Smerfo-robotów. Te bowiem zaatakowały bezbronną Wioskę Smerfów i uwieziły cześć z naszych domniemanych przyjaciół w maszynach do robienia popcomu, pinballu i innych mechanizmach. Czy trzeba dodawać, że to właśnie wyciąganie ich za niebieskie uszy, po które wpadli, z kłopotów, w które wpadli, jest naszym głównym zadaniem? A te wszystkie emocjonujące przygody w tytułowej karnawałowej scenerii, wiec - jakby nie spoirzeć - na czasie.

Wspomnianych emocjonujących przygód jest łącznie może z 12. Cześć z nich wymaga wkładu intelektualnego (gra w zapamiętywanie ułożenia par czy sekwencji wystrzelonych ogni sztucznych), część - jedynie małpiej zręczności. Ta ostatnia głównie dlatego, że całe "Smurfs in Trouble at the Camiva "zbudowane jest metoda niezbyt odpowiadającego wymogom interaktywności Macromedia Directora. Tym samym np. przeprowadzenie uwięzionego w pinballu Smerfa, w określonym czasie i po ruchomych pomostach, gdy jego postać zastępuje nieruchomy kursor i zdarza się, że w czasie skoku nagle zmienia jego kierunek - do najłatwiejszych nie należy. Do ukończenia gry konieczna będzie również umiejętność kojarzenia faktów: wystartowanie niektórych maszyn-zadań wymaga bowiem użycia znalezionego uprzednio przedmiotu.

Na nieszczęście francuskich twórców, którzy pewnie nie ednokrotnie prze-

Polskie Smerfy to w:

czytają na temat swojego "dzieła" wiele niezbyt pochlebnych słów, oraz klientów, którzy niebacznie i w dobrej wierze zaopatrzyli swoje dzieci w "Smurfs in Trouble at the Camival", niewiele dobrego da się powiedzieć również i o oprawie gry. Przyzwyczajonych do tego, ze Smerfy poruszaja sie. razić będzie wykorzystanie w celu animacji ruchu typowych dla prezentacji multimedialnych, a wiec przesuwających się, lecz niezmiennie nieruchomych spricji. Tu usprawiedliwić tego nie sposób!

te'ów. Irytuje również fakt, że opowieść wyświetlana jest w "ogromnym" - tak z 640 x 480 pikseli - oknie pośrodku ekranu. Słowem: poziomem wykonania scen z założenia ruchomych "Smurfs" przypominają serię "Moje Komiksy", gdzie jednak należało to do konwen-

Ostatnim z zarzutów będzie rozbudowanie gry. Zdaję sobie sprawę, że nie jestem idealnym "targetem" tegoż produktu, a i pod wzgledem umysłowym przewyższam chyba rzeczonego 3-latka lecz dotarcie do finałowego tańca Smerfów (czytaj: wielokrotnie powielonego Smerfa) zajeło mi nie mniej, nie więcej jak 40 minut. Podejrzewam, że nawet średnio rozgarnięci ośmiolatkowie nie poświeca Smerfom więcej niż parę minut dłużej - nawet pomimo tego, że z logika niektórych posunięć jest powiedzmy dyskusyjna - trudno więc mi zalecać ją jako świetny sposób, dzięki któremu nasi milusińscy beda mogli wcielić się w niebieskiego ludka. Równie trudno potraktować "Smurfs in Trouble at the Carnival" jako program mający usprawnić znajomość języka angielskiego. Jego zrozumienie bowiem, jakkolwiek w grze jest on bardzo prosty, utrudniają wtręty z języka Smerfów,

zastępujące niektóre czasowniki rzeczowniki wyrażeniem "smurf" (np. use the smurf smurfingly on smurf while smurfing to naturalnie jedynie przykład, aż tak karkołomnych wypowiedzi nie ma). W gruncie rzeczy jedyną korzyścią, jaką można wynieść z obcowania

z programem emme, a i to jedynie dla anglojęzycznych, będą więc ciekawostki prezentowane przez Smerfa-robota, który pojawia się na każdej z plansz, prezentując np. oko iczności powstania maszyny do popcomu bądź lustra. Wątpię jednak, czy warto dla kilku ciekawostek kupować cały ten niewydarzony produkt, w mojm przekonaniu stanowiący nic innego, jak trwonienie dorob ku twórców Smerfów: Peyo i Yvana Delporte'a.

NEO · INEO · INEC Producent Dystrybutor Internet: Wymagania:

Internet: Wymagenie:

NFO · INFO · INFO

roducent:

CD-ACTION 02/2001

Cena:

Mistrzowskie szlify

Mistrz Amapi 4.1



oprac. Krzysztof Kruszyński

at the state of the state of

rzy etapy projektowania w Amapi: konstrukcja, modelowanie i składanie nie powinny już być ci obce. Pow n eneś także znać się trochę na narzędziach znajdujących się w każdej kategorii. Wśród · Czesc 2 nich możesz nawet mieć już swoje ulubione. Będziesz zdziwiony, jeśli powiemy ci, że ist Część 3 nieje całkiem nowa, sekretna, czwarta kate goria narzędzi, która ukrywała się przez cały ten czas za interfejsem Amapi. Będzie to n'espodzianka przynajmniej dla tych, którzy nie wykazali się wyobraźnia i śmiałością i nigdy nie nacisnęli klawisza spacji w Amapi, uak-

więc naciśnij ją teraz.

Narzedzia te odnoszą się do fazy trzy-i-pół. z trójfazowego podejścia Amapi: animacji i renderingu. Nic dziwnego, że producenci Amapi ukry i je przed uzytkownikiem nie sa one najmocniejszymi funkcjami programu. Niemniej jednak, dla takich amatorów jak my, Amapi posiada wystarczająco dużo

tywniającego czwartą paletę narzędzi. No



selling time and in the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part of the part o

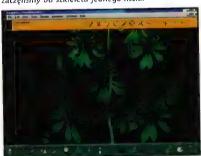
Liczba linii w tym szkieletowym widoku świadczy o tym, jak skomplikowany jest nasz model. Jeśli podczas rysowania Amapi jest powolny, użyj narzędzia Hide, aby pozbyć się fragmentów, nad którymi nie

możliwości renderingu, o czym się wkrótce przekonasz.

Rośnij...

Zanim zaczniesz baw ć się teksturami oświe tleniem, musimy skończyć naszą roślinkę. Za mienimy gałąź z liśćmi w całą roślinę w taki sam sposób, w jaki w zeszłym miesiącu z jednego liścia stworzyliśmy całą ich gałąź, czyli przy użyc'u narzędzia Repeat. Najpierw jed-

Spóirz na te liście. Nie są złe, biorąc pod uwagę, że zaczeliśmy od szkieletu jednego liścia.



Tekstury i światła)

Światła, rendering, akcja

i się jako atmosfery, a Bulb (Zarowk) i Sun (s ako światła dla tla i światła wypełniającego

nak wykorzystamy Rotate - narzędzie składan'a którego do tej pory jeszcze nie wykorzy staliśmy, a dzieki któremu obrócimy naszą gałąź pod dowolnym katem. Podobnie jak Répeat, narzedzie Rotate daje możliwość kliknięcia prawym przyciskiem myszy i zmiany środka obiektu, z czego skorzystamy w ramce z opisem czynności.

Potrzeba stworzenia głównej łodygi rośliny jest dobrą wymówką tłumaczącą zastosowanie jednego z niewielu narzędzi rysowania, którego jeszcze nie używaliśmy, a mlanowicie Helixa. Narzędzia tego, które tworzy spirale, uzyć możemy do zdefiniowania delikatnie zakrzywionej łodygi: tej samej spirali użyć mo-

Krok po kroku

Wykeniczamy railinke



vidaku Left [4] wybierz Rotate, klikıj prawym przyciskiem, a następnie klikní na szczycie lodygi. Obróć o 60°. W widoku Front [2] ponownie wybierz Rotate i obnáć galaž o 30° wokól szczytu lodygi. Wyhierz Mirror 3D ı klıknij odpowiednią ściankę



ku Front wybierz Draw i zacznij w wybranym miejscu rysować spiralę. Uzyj klawisza [Tab] do wprowadzenia jej parametrów: nadaj jej promień o długości 5 cm, trzy cześci i wysokość 100 cm i 21 punktów. Teraz zaznacz galąź po lewej stronie i kliknii naczędzie Repeat



czym kliknij na szczycie łodygi gatęzi po lewej stronie, aby przenieść punkt środkowy. Wybierz spiralę, Wyświetl wszystko (O). Naciśnij spację cztery razy, aby ustawić kopie. Naciśnij (Tabl. Zmień Offset na 0.5, aby wyzsze galęzie były mniejsze



twierdź. Wybierz Hide i ukryj kopie galezi. Powtórz krok 3 na ostatniej galęzi po prawej stronie: zaznacz ją, powtór: wzdłuż spirali, cztery razy naciśnij spację i nadaj kop om wartość Offset równą 0.5. Po

NOWS

możliwości





...multimedia!

TWÓJ INTERNETOWY



- n@jb@rdziej dyn@miczny...
- otw@rty na e-klientów...
- @tr@kcyjn@ i nowoczesn@ prezent@ci@ tow@row...



VIVID.PL S.A. ul. Tapicerska 17a, 02-168 Warszawa, tēl. (022) 868 63 94, fax (022) 868 63 95, e-mail: kontakt@vivid.pl யயய.uiuid.p

Poradnik

Materialy

Tworzenie własnych marmurów

zyjną marmurową teksturę, z której jest wykonana. Te same rady ozwolą ci również rozpocząć tworzenie bloków drewna i innych

uzyskać jego rozszerzoną wersję. Kliknij Tekture 2D w celu utwo-a nowej warstwy. Pozoslaw rodzaj mapowania na Sphere i zmień urę na Marble. Density jest to liczba wzorów, jakie zastotowane awo. Perturbation steruje nieregularnością wzpru - ustaw ją na 100 aln. to ostrość wzpru - ustaw ją na 8. ale bądź przygotowany na

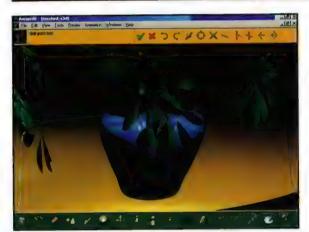
Oby określić, jakie kolory wykorzystuje tekstura i w jakich propor-jach, musisz zmodylikować mapę kolorów (colormap). Mapa koloolor, jaki używany jest przez mapę kolorów pomiędzy nim a na-

Mały kolorowy kwadracik określa kolor aktualnie wybranego (czervony) punktu przerwania. Kliknij go i zmleń ustawienia czerwone

go: zielonego i niebieskiego odpowiednio na 75.175.205. Kliknij kwadracik po prawej stronie i zrób to samo. Kliknij po raz trzed ne posku koloroni, aty oworzyć sowy poraz przy rozma i nestą rad kolor 75.175,205. Odznacz opcję Create a gradient. Utworz w dwóci trzecich paska koloru nowy punkt przerwania, wyłącz opcję gradientu i ponownie nadaj mu kolor 25.25,150.



Rozszerzona wersja edytora Materials Editor. Przyzwyczajenie



Niestety, marmur w Amapi nie wygląda tak realistycznie z bliska. Trzymaj go na dystans.

żemy ponadto do bardzo efektywnego powielenia serii gałęzi. Jest tylko jeden problem: po użyciu ścieżka znika.

W zasadzie ścieżka jest tylko przed tobą ukryta. W Amap', podobnie jak w każdym dobrym programie do modelowania 3D, mamy możliwość ukrywania obiektów, gdy obraz staje się zaśmiecony i nie da się z nim pracować. Różnica jest taka, że Amapi decyduje za ciebie, czy czegoś nie potrzebujesz, i ukrywa to. To nie jest prob.em: jeśli chcesz pokazać ukryty obiekt, wystarczy, że użyjesz narzędzia Show.

Ikony narzedzi Hide i Show, przypominające duchy w Pacmanie, znaleźć można na panelu sterowania w dolnej części ekranu. Wybierz Hide, a nastepnie kliknij wszystkie obiekty, które chcesz ukryć na scenie, po czym potwierdź czynność tak jak do tej pory. Jeśli jednak wybierzesz Show, zostaniesz przen esiony do przeraża acej antymaterialnej przestrzeni, w której - otoczone czarną otchłanią żyją wszystkie twoje porzucone części. Brrr. Nie jest to miejsce, po którym chciałbyś się włóczyć zaznacz obiekty, które chcesz pokazać, i zabieraj się stamtad.

Gdy już nasza roślina będzie zarysowana, będziemy mogli postawić pierwsze kroki w mrocznych wodach renderingu i zacząć tworzyć dla niej przyzwoitą teksturę. Nie będzie to zbyt ambitne, ale zaczniemy od zielonej.

Żyjąc w materialnym świecie

Nowe tekstury tworzy się w narzędziach Shader i Materials Editor. Materials Editor posiada dwa różne widoki: prosty i rozszerzony.

Gdy po raz pierwszy go otworzysz, pokaże się wersja uproszczona wyświetlająca tekstury, które Amapi przyporządkował do aktualnie zaznaczonych obiektów. Tekstury składają się z warstw, a to, na co patrzysz, to warstwa jednorodna lub zero. To wszystko, czego ci trzeba do stworzenia tekstury dla rośliny. Kolor można zmienić klikając dwukrotnie jego pomniejszona próbkę, natomiast nasycenie - za pomocą suwaków. Możesz również kliknać przycisk Apply image, aby zamiast koloru owinać wokół obiektu obrazek.

Otwarcie Materials Editor otwiera również Catalog - menedżer p ików Amapi służący do przechowywania i odtwarzania modeli i materiałów. Daje to możliwość zapisywania tworzonych składników i używania ich w całkiem innych projektach.

Kliknij przycisk More parameters... . Spowoduje to otwarcie rozszerzonej wersji Shadera, a wraz z nia mnóstwa dodatkowych elementów (utrudnień, jak dla samouczka takiego jak ten). Na początek otrzymujemy możliwość ieszcze dokładnieiszego ustawiania opcji warstw, takich jak sterowanie wygładzaniem i wytłumianiem tekstury w kierunku brzegów. Co gorsze, mamy możliwość tworzenia całkiem nowych warstw, a takżé sterowania sposobem, w jaki te warstwy ze sobą współpracuja. Dodawać można warstwy 3D, 2D z teksturą lub warstwy obrazków.

Tekstura 3D opisuje wzór trójwymiarowy, taki jak marmur czy drzewo. Uży go wtedy, gdy chcesz, aby obiekt wyglądał, jakby był wycięty z jednego kawałka. Tekstury 2D są podobne, ale wymagaia określenia mapowania, które charakteryzuje sposób, w jaki dwuwymiarowa tekstu ra projektowana jest na trójwymiarowy obiekt. leśli utworzysz warstwe obrazkową, musisz określić, jakiego mapowania chcesz użyć.

Aby sterować współpracą pomiędzy warstwami, użyj ustawień Operand. Operation i Balance. Ustawienie Operand określa, który składn'k warstwy wykorzystany jest do zdefiniowania interakcji, Operation jest rodzajem zachodzącej interakcji, a Balance siłą wpływu na bieżącą warstwę.

Po raz trzec' i ostatni brakuje nam miejsca, ale teraz powinieneś już być wystarczająco zaznajomiony z Amapi, aby samodzielnie kontynuować naukę i eksperymentowanie. Miłej zabawy.

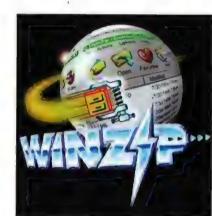
Pożyteczne, male programy

Narzędzia Windows

Chcesz poprawić działanie swojego komputera bez wydawania masy pieniędzy na sprzęt? Nie ma sprawy - po prostu ściągnij i zainstaluj kilka przydatnych narzedzi dla systemu Windows.

oprac. Łukasz Nowak

indows 98 jest dostarczany z wieloma wbudowanymi programami i narzędziami, ale w Sieci i na krażkach CD dołaczanych do CD-Action można znaleźć całą masę dodatkowych aplikacji, które sprawia, że używanie komputera stanie się bardziej efektywne albo przynajmniej zabawniejsze. Niektóre z nich to małe zabawki, a inne - pełnoprawne, duże aplikacje. W tym artykule opiszemy tylko podstawowe narzędzia.



Jeżeli często wysyłasz pliki przez Internet, postaraj sie najpierw spakować je ZIP-em.

Kompresia danvch

Jednym z pierwszych programów, które powinien opanować każdy użytkownik komputera, jest archiwizator plików (cza sami zwany także "paker" - od "pakowania"). Spełnia on bowiem dwie bardzo istotne funkcje. Po pierwsze, pozwala skupić wiele plików i katalogów do pojedynczego zbioru. Można go później łatwo przesłać przez Internet jako załacznik do listu czy też ściągnąć z serwera, a nastepnie szybko odtworzyć pełną strukturę plików i folderów. Po drugie, dane w plikach zostana skompresowane, co oznacza, że rozmiar końcowego pliku będzie mniejszy niż rozmiar wszystkich spakowanych zbio-

Taka kompresja nie działa w ten sam sposób co algorytm w plikach MP3 czy JPG: tam tracona jest bezpowrotnie część informacii. Kiedy trzeba zachować dane programu, nie można sobie pozwolić na utratę choćby bajta. Inaczej cała kompresja będzie kompletnie bezużyteczna. W tym celu algorytm pakujący wykorzystuje sztuczki, na przykład poszukuje powtarzających się sekwencji bajtów, a następnie zastępuje wszystkie powtórzenia krótkimi odnośnikami. Zmniejszenie rozmiaru plików jest bardzo istotne przy wysyłaniu danych przez

Oto przykład, jak zmieniają się rozmiary losowo wybranych plików przed i po procesie kompresji (i wskaźnik mówiący, jak bardzo dane zostały upakowane) najbardziej popularnego algorytmu ZIP:

Rodzaj pliku	Oryginał	Skompresowany	Stopień kompresji
BMP	2 359 350	446 155	81%
TXT	171 158	46 283	73%
EXE	2 891 776	120 757	58%
WAV	3 012 994	1 732 464	43%
MP3	2 557 952	2 496 009	2%
JPG	975 126	967 556	1%

Warto się zastanowić, dlaczego stopień kompresji plików JPG i MP3 jest tak niski. Odpowiedź jest prosta: te zbiory zostały już wcześniej skompresowane. Kiedy próbuje się spakować już zarchiwizowany plik, bardzo rzadko można osiągnąć jakakolwiek poprawe. Dla kontrastu, obrazek BMP nie posiada żadnej wewnętrznej kompresji, wiec jego rozmiar można radykalnie zmniejszyć. Wszystko to jest oczywiście w pełni odwracalne i przezroczyste: kiedy rozpakuje się zbiór, oryginalne pliki pojawiają się w identycznej postaci jak przed

Krok po kroku



Użyj Show i ponownie wybierz spirade. (Nie martw sie, jeśli przy pkazi) wybierzesz również gałaź.) Potwierdź. Ukryj wszystkie galęzie. Wybierz Draw i kliknij dolny wierzchalek spirali. W widoku Tap [5] rozpocznij rysowanie okręgu w

tach. Wyciągnij je wzdłuż spirali.



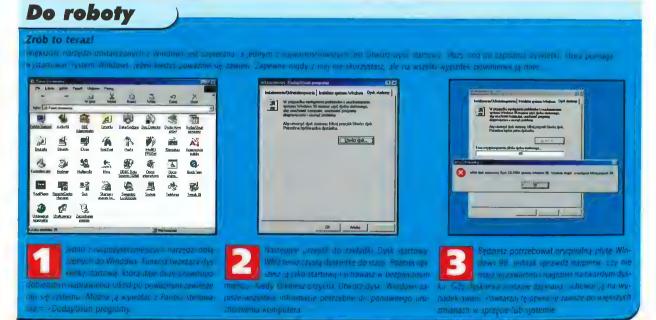
Kilkakrotnie naciśnii (-1, aby zwezić wierzchołek, i kliknij go, aby go zamknąć. Użyj Show, by odkryć obie gatezie. Aby połaczyć ze sopa łodyge i wszystkie gałęzie z liśćmi, użyj Group. Nastennie otwórz Shader, Kliknii dwukrotnie próbke koloru i zmień kolor domyślny na zie-



Litwórz doniczka dla sworei rośliny używając konturów, okręgu oraz narzedzia Extrude. Otwórz ponownie Shader i zastosuj do donicy teksturę niebieskiego marmuru (jest ona opisana w ramce o marmurach). Użyj narzędzia Cube i utwórz duże podłoge, która uchwyci cień naszej ro-



Wyrenderuj ją z różnych stron, aby określić nailepsza z nich. Naciśnii spację i wybierz Spotlight. Utwórz reflektor po prawej stronie sceny i skieruj go na roślinę. Kliknij ją dwukrotnie i ustaw Shadows na 10. Po lewej stronie rośliny





Winamo jest świetnym, wielofunkcyjnym odtwarzaczem audio. Pełną wersję znajdziesz na

Odtwarzacze multimedialne

Za sprawą odtwa rzacza o nazwie Media Player Windows stał się nagle o wie le atrakcyjnie szy. Wiekszość osób nie musi się już zastanawiać, w jaki sposób odtworzyć film czy animację. Windows jest teraz dostarczanv z bardzo efektywnym programem do odgrywania plików multimedialnych. Jedynym problemem może być jego szata graficzna. Dlatego niedawno powstała nowa wersja tej aplikacii - Windows Me-

dia Player 7, która oferuje zupełnie nowy wygląd i masę dodanych funkcji. Media Player 7 sprawdza się najlepiej, jeżeli posiadasz szybkie łacze internetowe albo przenośny odtwarzacz MP3. W łatwy i szybki sposób można przesłać do niego dane bezpośrednio z płyt audio lub z plików zapisanych na dysku.

Jedynym mankamentem nowej wersji Media Player jest wydajność. Daje się zauważyć wyraźne spowolnienie w stosunku do wersji 6.4. Dlatego, jezeli interesuje cię wyłącznie odtwarzanie muzyki (w dowolnym formacie), najlepszym rozwiązaniem bedzie WinAmp. Znajdziesz go na płycie CD dołączonej do tego numeru. Jest szybki, obsługuje wiele standardów plików (MP3, WAV, MID, MOD, CDA i inne), a modularny interfejs umożliwia ściągnięcie setek "skór" i całkowite zmienienie wyglądu

Narzędzia internetowe

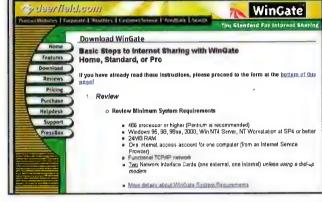
Teraz, kiedy praktycznie wszyscy posiadają podłaczenie do Internetu, a komputery instaluje się w co drugim pokoju, coraz więcej osób chciałoby mieć łącze sieciowe do stępne w tym samym czasie dla większej liczby maszyn. Przy względnie niskim koszcie prostego sprzętu oraz dzięki możliwościom interfejsu sieciowego Windows jest

Licencje

Żargon

to właściwie dosyć proste zada-

Pierwszym krokiem jest zbudowanie małej domowej sieci, w której można wykorzystać, zgodne ze standar dem plug and play, karty nie kosztujące więcej niż 100 zł. Jeżeli nie podejmujesz się zdejmowania



Dzielenie łącza internetowego pomiędzy wieloma komputerami jest proste dzięki narzędziom takim jak WinGate (www.wingate.com).



W Sieci istnieje wiele doskonałych serwisów gromadzących darmowe oprogramowanie - spróbuj na przy-kład Tucows - tucows.icm.edu.pl.

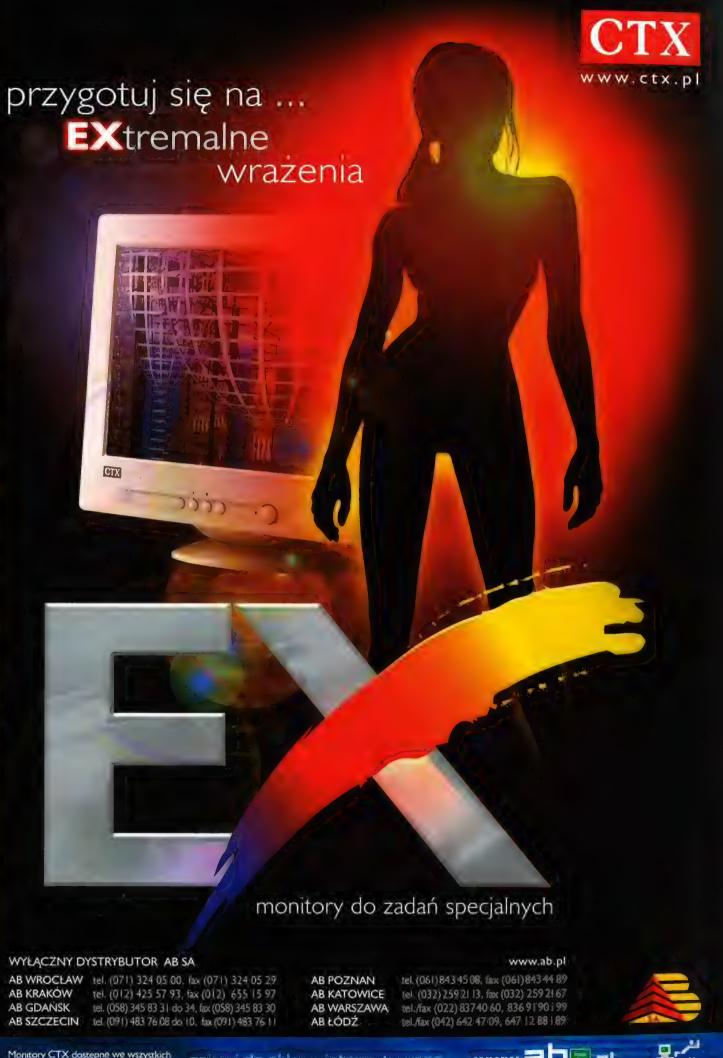
obudowy komputera, możesz skorzystać z różnych alternatywnych rozwiązań, poczynając od USB, a na modułach PC Card kończąc. Jeżeli chcesz spiąć ze sobą tylko dwa komputery, możesz to zrobić wykorzystując wyłącznie kawałek kabla (tzw. skrosowany - crossover). Jednak jeżeli chcesz mieć w sieci trzy lub więcej maszyn, będziesz musiał kupić osobne urządzenie o nazwie "hub" (koncentrator), który pełni funkcję centralnego punktu połączeniowego. Takie zabawki kosztują też niewiele ponad 100 zł.

Jeżeli używasz systemu Windows 98 SE, to posiadasz już całe oprogramowanie potrzebne do dzielenia łącza internetowego. Jeżeli nie, będziesz musiał ściągnąć program taki jak WinGate, dzięki któremu będziesz mógł swobodnie korzystać z Internetu na wszystkich komputerach.

No dalej!

Na tych stronach tylko posmakowaliśmy, czym są tysiące narzędzi dla Windows dostępne w Sieci. Nie bój się eksperymentować z różnymi świetnymi programami - może to naprawde zrewolucjonizować sposób, w jaki użytkujesz swój komputer.

Porady



Szperanie i majsterkowanie

Jak to zrobić: Pulpit

My - dziwni ludzie z CD-Action - nigdy nie jesteśmy zadowoleni z Windows i wciąż majstrujemy pod jego maską.

oprac. Krzysztof Kruszyński

Instalacia programu

TweakUI jest w pe-

wien sposób niezwy

kla. Musisz wybrad

Zainstaluj z menu

kontekstowego pli-

o tej pory przedstawialiśmy sposoby takiego dostosowania Windows, dzięki którym przestaje on wyglądać jak powszechnie znany, ale niekonjecznie kochany, system. Używaliśmy al ternatywnych powłok, takicn jak LiteStep. i zamienników menu Start, takich jak NextStart, aby przeprowadzić na pulpicie remont kapitalny. Oczywiście dostosowanie Windows nie musi być takie drastyczne i niektórzy poprzestają na tym, czym Windows jest. Jeśli jednak chcesz pozbyć się standardowego interfejsu, możesz za po mocą wielu sztuczek tak zmienić pulpit, że bedzie on wygladać unikalnie, a ty pozbędziesz się niedogodności, które do tej pory spotykały cię w pracy.

Szpera ac w rejestrze można zmienić apsolutnie wszystko w systemie Windows, ale jest to trudny proces. Rejestr składa się z dwóch plików. z których jeden nosi nazwe user.dat, a drugi system.dat. Oba znajdują się w folderze C:\Windows i zanim zacznie się w nich grzebać, dobrze jest najpierw zrobić ich kopie zapasowe. Bowiem zmiana niewłaściwego klucza rejestru lub przy-

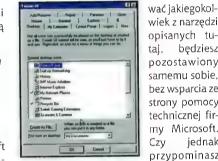
padkowe skasowanie kilku może okazać się fatalne w skut-

Edycja rejestru to ciężka sprawa. Aby to zrobić, należy w oknie Uruchom wpisać regedit (albo znaleźć ten program w katalogu Windows na HDD). Regedit umożliwi nam niespodzianka - edycję rejestru. Sam rejestr składa się z kłuczy i przypisanych do nich wartości. Aby zmienić coś w systemie, dodaje się klucze, usuwa je lub zmienia ich wartości. Aby jednak poddać rejestr edycji, należy wiedzieć, co się robi. Na szczęście programiści Windows przez te wszystkie lata zdołali sobie uświadomić, że nie każdy ma czas i checi, aby zdobyć całą wie-

dzę o rejestrze Windows i wyprodukowali mnóstwo programów, które robią całą



Windows PowerPro wyświetla listę ostatnich dokumentów, która może cię zabić. Gdzie umieściliśmy ten plik? On tu gdzieś musi być...



Dzięki nowemu, lepszemu TweakUI, możesz pozbyć się z pulpitu tych trudnych do usuniecia

Czy jednak przypominasz sobie, kiedv ostatni raz wzvwałeś pomoc techniczną? Bo

wać jakiegokol-

wiek z narzedzi

taj, będziesz

samemu sobie,

hez wsparcia ze

strony pomocy

technicznei fir-

my Microsoft.

my nie. A kiedy ją otrzymałeś? He, he, ne.

W zależności od tego, jaką wersję systemu Windows posiadasz, na zawierającym ją dysku CD możesz mieć również odpowiednia wersję programu TweakUI. Na krażku dołączonym do tego numeru znajdziesz najnowszą wersję tego programu. Została ona właśnie wypuszczona i zawiera kilka

🛮 Nie każdy ma czas i chęci, aby zdobyć gruntowną wiedzę o reiestrze Windows.

czarna robote za ciebie. Nawet Microsoft zrobił wyśmienity program tego typu o nazwie TweakUI.

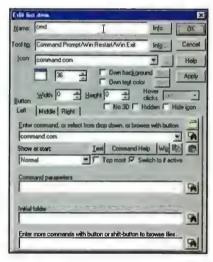
TweakUl

IweakUI to skrót od Tweak User Interface. czyli majstrowanie w interfejsie użytkownika, i dokładnie to robi ten program. Historia Windows i TweakUI jest bardzo burzliwa. Ponieważ TweakUI daje możliwość zmiany delikatnych części systemu Win-

dows, Microsoft odmówił jego rozprowadzania, mimo że jest jego twórcą. Jeśli więc zaczniesz użydodatkowych funkc i dla Windows ME i Windows 2000.

Gdy już go skopiujesz, rozpakuj pliki do nowego folderu na dysku twardym. Znajdź p.ik o nazwie tweakui, inf i kliknij go prawym przyciskiem myszy. Wybierz Zainstaluj, a program instalacyjny umieści ikone o nazwie TweakUI w Panelu sterowania. W czasie instalacji proszeni jesteśmy o podanie dysku zawierającego TweakUI, ale w tym momencie podajemy po prostu folder, w którym znajdują się rozpakowane pliki, a pozostała część instalacji odbywa się już bez problemów.

Interfejs TweakUI składa się z szeregu zakładek odnoszących się do różnych elementów systemu Windows. Program jest bardzo łatwy w obsłudze - wystarczy po prostu zaznaczyć lub odznaczyć wybrane opcje. W TweakUI można wykonać różne niezwykłe rzeczy, np. usuwanie przykutych do pulpitu ikon, takich jak Otoczenie sieciowe czy Kosz, których normalnie nie da się usunąć. Można również powstrzymać Scandisk przed każdorazowym uruchamianiem się, gdy system nie zostanie poprawnie zamknięty.



Każda opcia w Windows PowerPro może być dosto sowana. Szperając tu można stracić dobrych kilka

Internet)

Narzędzia dostosowujące w Sieci

leśli szukasz programów, które mogą dostosować system Windows, zajrzyj na strony WWW. Masza ulubiona to odnowiona strona Shell Extension City (http://shellcity.net). prezentująca codziennie dawkę najlepszych narzędzi dostosowujących. Są one dar nowe, więc cię nic nie kosztują. Jeśli chcesz otrzymywać programy nie polując na nie w Sięci, zopisz się do gazety Locker Gnome - Dzieki-niej otrzymasz ważne wskazówki także krótkie podsumowania wyśmienitych programów do dostosowywania i maj rkowania w systemie Windows, dowiesz się ponadto, skąd możesz je ściągnąc. Aby ę zapisać, wejdź po prostu na stronę www.lockergnome.com, wpisz swój adres e



Pilip! Pilip! Locker Gname otrzymuje

Shell City to mieisce, do którego trze

Windows PowerPro

Jest to narzędzie dla "poważnych" użytkowników Windows, a znaleźć je można na dysku CD dołączonym do numeru. Posiada tak wiele funkcji, że ciężko jest się zdecydować, od czego zacząć. Program PowerPro zawiera pasek narzędzi oferujący szereg wartościowych opcji dostosowujących system Windows. Można z niego uzyskać dostęp do wielu funkcji, których regularnie używa się w systemie, za pomocą jednego klikniecia mvszka. Daje on również możliwość szybkiego dostępu do wygaszacza ekranu, zmiany tapety pulpitu, a nawet ustawienia przypomnień na określony czas.

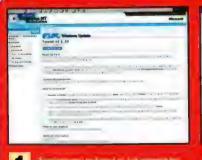
Można mieć na ekranie tyle latających pasków narzędzi, ile się tylko chce, a każdy z nich modyfikuje się łatwo przy użyciu prostego kreatora. Za pomocą PowerPro można zaoszczędzić cenne sekundy, wykonując zadania w systemie Windows, a sekunda do sekundy... i zbierze się na tydzień wolnego.

X-Setup

TweakUI doprowadził możliwości majsterkowania do wysokiego poziomu, ale X-Setup firmy Xteg poszedł o krok dalej. Kopie tego programu znaleźć możesz na płycie CD dołaczonej do numeru. Podczas uruchamiania programu X-Setup pojawia się odrobine kłopotliwe okno dialogowe. Aby kontynuować, naciśnij przycisk Launch X-Setup. Po otwarciu interfejs X-Setupa wygląda jak Eksplorator Windows - w panelu po lewej stronie znajduje się okno zawierające foldery i drzewo, po którym można się poruszać. Drzewem tym są twoje plug iny, które ściągnąć możesz ze strony WWW X-Setup www.xteq.com.

> Po przejściu do wybranej przez siebie opcji w panelu po prawej stronie wyświetlane są opcje, jakie ona oferuje. Używanie X-Setupa polega na nawigowaniu do wybranej opcji (zalecane dla zaawansowanych użytkowników) lub wybraniu jednego z podręcznych kreatorów z menu Wizards. Bądź jednak ostrożny, mieszając w programie, ponieważ może on zmienić ustawienia ważnych cześci twojego systemu.

Narzedzia - życie w raju majsterkowiczów

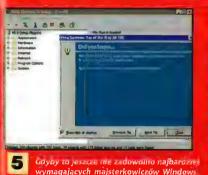




ryan wasyanach hann, laan 1972 walay ah ka 1871 - 1872







znacznie wiecei. X-Setup ofernie takie funkcie



wujące i możesz do woli szperać y swoim PC. Bądź jednak ostrożny i nie posuwaj si za daleko, bo w programach tych można zrobić rze

Skuteczna



wersjach do nauki języka angielskiego (Henry) i języka niemieckiego (Klaus). Na 2 płytach CD-ROM znajdziesz lysiące ćwiczeń, dialogi, setki prezentacji i zdjęć, podręcznik gramatyki, słownik i 6 godzin nagrań dźwiękowych Ćwiczenia uczą 9000 słów zwrotów i idiomów (dwa razy wiecel niż orzez 4 lata nauki w szkole średniej)! Blisko 4000

ćwiczeń na zdaniach uczy m.in, zwrotów kontecznych do porozumiewania się, sposobu użycia słówek w zdaniu oraz znaczenia w zależności od kontekstu. Program kształci wszystkie umiejętności językowe: pisanie, mówienie,

Konwersacje nauczą Cię zwrotów i zdań przydatnych w podróży. Po uczestnictwie w nich, będziesz potrafił(a) m.in.: zapytać się o drogę, zamówić potrawę w restauracji i zarezerwować miejsce w hotelu.



- trzy poziomy zaawansowania, grupy lematyczne,
- system powtórek (program śledzi postępy w nauce i wyznacza optymalne terminy powtórki). nauka wymowy (nagrywanie i porównywanie własnych
- wypowiedzi z wymową lektora), drukowany poradnik metodyczny opisuje techniki uczenia
- się i zapamiętywania, Stownik 9000 słówek wymowa, wyszukiwanie i wybór
- setki ilustracji, zdjeć,
- Podręcznik gramalyki zakres 4 lat nauki języka, Generator (umożliwia tworzenie nowych ćwiczeń i

Profesor" - to nie tylko skuteczna nauka, ale też świelna zabawa! <u>2001,</u> lo trzecia wersja programu, dla posiadaczy wcześniejszych wersji (Słownictwo) - upgrade: 25 zł.

and Military ingielskiego dla dzieci i młodzieży. Kolorowe, interaktywne plansze uczą rdań. Zabawy logiczne, krzyżówki, gry, oryginalne piesenki i dialogi gwarantula trwate efekty oraz sprawiają, że program nie nudzi się.

uczniów gimnazjum i ticeum. W programie znajdują się setki ćwiczeń zadań, podręcznik, słownik ciekawostki, układ okresowy plerwiastków i gra edukacyjna "Atomki"



tel. (022) 644-55-57, 0601 33-18-50

Sprzedaż detaliczna: Empik, Vobis, Auchan, Media Markt, Extrapole, Scanmet, In Medio, PLAY, DHO.

CD-ACTION 02/2001



może dać twojemu staremu komputerowi wzrost wydajności.

oprac. Krzysztof Kruszyński

mieci zostające po codziennym użytkowaniu komputera powoli, ale skutecznie go paraliżują. Nie tylko ograniczają jego wydajność, ale także sprawiają, że jest mniej stabilny. Windows nie pracuje nawet w połowie tak szybko, jak na początku. Quake jest odrobinę rozchwiany, a Deus Ex czołga się z "niewiarygodną" prędkością, nie wspominając już o tym, że system, nie wiadomo dlaczego, wysypuje się w najmniej oczekiwanych momentach. Niestety, jest to nieuniknione. Po dłuższym używaniu komputer w końcu ugrzęźnie w tym bagienku. Ważne pliki są

Dysk twardy. To na nadpisywane, nie-CD-ACTION 02/2001

dysku przez złe programy odinstalowujące, a twoje katalogi stopniowo wypełniają sie danymi, które porównać

można do ścieków - spowalniających system i sprawiających, że staje się on nieprzewidy-

Na szczęście problem ten można rozwiązać, wykonując całkowite oczyszczenie systemu. Formatując dysk twardy i instalując ponownie system na czystym dysku można ponownie cieszyć się systemem, który tak doorze wspominasz, działającym tak szybko, jak powinien. Proces zajmuje kilka godzin i jest względnie niewielką ceną, jaką trzeba zapłacić za komfort pracy.

Tak jest, nadszedł czas na ponowną ocenę wszystkich nonsensownych programów znajdujących się na twoim komputerze. Pozbądź sie ogromnych, imponujących... i w ogóle nieużywanych kolekcji oprogramowania shareware. Będziesz mógł cieszyć się znów czystym pulpitem - te 327 skrótów, które tam sie teraz znajdują, to nic innego jak zbieranina nieużywanych aplikacji, ponieważ zapomniałeś już, po co one się tam znajdują nie, one nie przydadzą się pewnego dnia.

twoim wymaganiom. Na kilku następnych stronach pokażemy ci,

co i jak powinieneś zabezpieczyć, aby nie stracić danych podczas całej transformacji. Następnie poprowadzimy cię przez partycjonowanie i formatowanie dysku twardego przed ponowną instalacją systemu Windows, Pomożemy ci również w instalacji sterowników oraz w dobraniu programów, które powinieneś raz i porządnie zainstalować. Na zakończenie podamy kilka porad i sztuczek dotyczących aktualizacji systemu oraz (w ramach premii) pomożemy ci pozbyć się resztek jedzenia uwięzionych w klawiaturze.

Mamy dużo do zrobienia, więc lepiej bierzmy się do roboty...

Kopia zapasowa!

Reinstalacia Windows połączona z usunieciem wszystkich plików MP3 i zapisanych stanów gry jest pyrrusowym zwycięstwem. Aby tak się nie stało, zrób ich kopie zapasowe. W końcu zawsze jest coś, co musisz zachować. Zawsze.

Począwszy od pracy swojego życia, a skończywszy na zapisanym stanie gry Deus Ex. Zawsze jest również coś, co zapomnisz zachować - i zazwyczaj przypominasz sobie o tym czymś w kilka minut po zakończeniu formatowania. Warto więc zabezpieczyć się przed taka przykra sytuacją.

Oczywiście pierwszą rzeczą, jaką będziesz chciał wiedzieć, jest to, co powinieneś zachować. Najprostsza odpowiedź brzmi wszystko. Ale bądźmy realistami, to jest niemożliwe, chyba że masz drugą partycję. drugi dysk twardy lub napęd do tworzenia kopii zapasowych. Dla większości z nas oznacza to wybiórcze robienie kopii zapasowych. Zatem rób kopie tylko tych plików. których nie możesz odtworzyć, i tych, które nigdzie indziej nie istnieją. Oczywistym

Możemy szczerze powiedzieć. że kilka godzin poświeconych temu aspektowi formatowania pozwoli ci zaoszczędzić włosy, izy, związki, a nawet życie w przyszłości.

miejscem, od jakiego należy zacząć, jest folder Moje dokumenty oraz miejsce, w którym znajdują się pliki MP3 :) (jeśli masz gdzie je zachować). Jeśli jakieś pliki są szczególnie waż-

Backup

ne, nie wahaj się przed zrobieniem dwóch kopii jedna z nich możesz umie-

Poczekaj chwilę przed zrobieniem kopii zapasowej

stepną formą zapisywania stanych. Mając pudełko czystych płyt, dysponujesz ogromną pojemnością, a rzy tym - dzieki ich ogólnej dostepności ist to metoda tania (ma ona równiez inne iekawe zastosowania). Później będziesz rógł uzyskać do nich dostęp z DOS-a, jeśli dziesz miał problemy z uruchomienien ndows, co pomoże ci załatać wszystkie dziury. Jedyną wadą jest to, że bląd "buffer underrun" może kosztować cię malą



Masz duży dysk twardy, który jest Tylko w połowie pełny? Podziel go na partycje i zapisuj kopie zapasowe na oddzielnych logicznych częściach swoiego dysku. Partition Magic 5.0 firmy PowerQuest sprawia, że jest to dziecinnie proste, ponieważ możesz w locie tworzyć i zmieniać partycje. Partycjonowanie jest zdecydowanie najlepszym sposobem na robienie kopii zapasowej, ponieważ nie stracisz żadnych plików, a poza tym będą one przez cały czas sowe, powinienes wybrać jeden z nich dostepne z DOS-a. Do tego zadania nie używaj jednak programu FDISK.



157

lektroniczne kopie zapasowe

www.myspace.com 🗸 funkcja przeciągnij i upość / latiwe do wspoluzytkowama

akropny interless tylka 25 MB urzestrzeni

www.freedrive.com r oferuje 50 MB przestrze: / ladny interfejs graficzny

/ mnôstwo interesujących brak przydisku odswiezania

www.xdrive.com / integracja z polnitem

/ lariny interfejs czasami ujawniają się blędy

tylko 25 MB przestrzeni

Poradnik

graz desiykowane napędy do tworzenia kopii zapasowych (Jaz. tape). Urządzenia te maia te zalete, że latwo sie ich uzy wa i sa całkiem szybkie. Niestety cierpia z po wodu szturmu o wiele tańszych CD-RW. a poza tym nie oferuja takiej samej wszech stronności Jesli masz mnóstwo ważnych pli kow i czesto musisz wykonywać kopie zapa

CD-ACTION 02/2001

Podczas tworzenia kopii zapasowej nie zapomnij o plikach na swoim pulpicie Niekoniecznie jed nak o tapecie pulpi-

ścić na wirtualnym napedzie w sieci Internet (przy założeniu, że masz dostęp do Sieci).

W sieci Sieci

No właśnie: jestęś podłączony do Sieci? Zapisz lepiej szczegó

ły dotyczące połączenia dial-up. Otwórz folder Moje dokumenty, a następnie Dialup Networking, kliknij prawym przyciskiem myszy połaczenie i spisz numer kierunkowy i numer telefonu, a także nazwę użytkownika i hasło, A co z twoimi wiadomościami e-mail i książką adresową? Outlook

> Express i Netscape Communicator umożliwią ci wyeksportowanie tych rzeczy, których kopię zapasową możesz później zrobić. Na koniec zajmij się folderem Ulubione, znajdujacym się w folderze Windows, który zawiera wszystkie adresy ulubionych stron WWW. Netscape Navigator przechowuje te adresy w C:\Program Files\Netscape\Users\default\bookmark.htm. Umieść je wszystkie na swojej liście kopii zapasowych.

Niektóre aplikacje nie zapisują jednak plików w folderze Moje dokumenty, wiec warto jest sprawdzić, czy gdzieś takie się znajdują. Można to zrobić, używając narzędzia Znajdź lub do ich namierzenia użyć Eksploratora - wszystkie aplikacia znajdują się w folderze Program Files. Nie zapomnij o Pulpicie wiele najczęściej używanych plików się tu znajduje, a często

można je pominąć.

Natomiast NIE próbuj robić kopii zapasowej aplikacji. Jest nieprawdopodobne, żebyś zdobył wszystkie potrzebne pliki, a nawet, jeśli ci się nie uda, będziesz mógł tylko zgadywać, jakie ustawienia rejestru są potrzebne. Łatwiej je od początku zainstalować. Naturalnie możesz np. zgrać sobie co cenniejsze fragmenty: bazy adresów, własnorecznie tworzony słownik itp., itd. to oczywiste. Ale nic poza tym.

Robimy kopię

Pliki, których nie musisz zachowywać, ale które mógłbyś zachować, jeśli miałbyś miejsce, to rozmaite sterown ki ściagniete z Internetu. Mimo iż możesz je mieć z powrotem, gdy już ponownie połączysz się z Siecia, dobrze jest zaoszczędzić nieco czasu i sporo pieniędzy, zachowując je.

Jedna ważna uwaga: podczas robienia kopii zapasowej nie wykorzystuj kompresji. Spowoduje to dodatkowe komplikacje podczas odtwarzania, a większość obecnie użytkowanych napędów ma na tyle duże poiemności, że te 0,5 Gb przeznaczone na backup nie powinno ci utrudnić życia.

Formatowanie

Usunięcie wszystkiego z komputera jest naprawde ekscytującym doświadczeniem. Coś jak zrywanie łańcuchów czy palenie biustonoszy, tylko ma większy sens i pożytek. Zanim usuniesz wszystko z dysku twardego, powinieneś zrobić dyskietke startowa.

Dysk ten zawiera podstawowe komendy potrzebne do przygotowania dysku twardego na nowa instalację systemu Windows. Co ważniejsze, bez niego nie będziesz w stanie nic zrobić z komputerem po tym, jak podzielisz go na partycje i sformatujesz (w zasadzie nie będziesz w stanie go nawet sformatować, ale mniejsza o to).

Dysk startowy jest łatwy do zrobienia i zawiera wszystko, co jest potrzebne do rozpoczęcia instalacji, a także bardzo przydatne sterowniki napedu CD-ROM. Cudownie... Aby taki dysk utworzyć, przejdź do Panelu sterowania, kliknij dwukrotnie ikonę Dodaj/ Usuń programy i przejdź do karty Dysk startowy. Wsuń czystą dyskietkę do napędu i kliknij wiadomy przycisk. W ciągu kilku minut bedziesz miał gotową do działania dvskietke startowa.

Bootulemy sie

Najpierw sprawdź, czy możesz uruchomić system z nowej dyskietki. Uruchom komputer z włożona do napędu dyskietka i przygotuj się na cudowny interfejs DOS-a. Jeśli uruchomi się Windows, oznacza to, że powinieneś zmienić konfigurację. Wejdź do

| Najpopularniejszą konfiguracją 🛮 nartycii iest iedna ułówna na programy, a druga na dane i konie zapasowe.

BIOS-u, co zazwyczaj robi się naciskając podczas uruchamiania komputera [Del] lub [F1], znajdź pozycję Boot Sequence i ustaw ia tak, aby najpierw system szukany był na dyskietce, a potem na dysku twardym.

Przejdźmy do partycji. Partycja jest to logiczna strefa na dysku twardym, którą system operacyjny traktuje jak osobny dysk twardy. Korzyści z tego są takie, że możesz sformatować jedna partycje bez wpływania na inną albo że okropne wirusy sformatują ci na dzień dobry tylko jakąś partycję, a nie cały HDD. Najpopularniejszą konfiguracją partycji jest jedna główna na programy (C:). a druga na dane i kopie zapasowe, choć nic nie stoi na przeszkodzie, by podzielić sobie dysk twardy na - powiedzmy - 12 partycji. Albo 24:).

Kraina DOS-a

Partition Magic jest do-

skonały do konfigurowania partycji, ale Windows oferuje program alternatywny. I to za darmo. Uruchamia się go, wpisując w wierszu poleceń DOS-a komendę FDISK. Usuń wszystkie swoje partycje, utwórz główną partycję DOS zajmującą około 80% pojemności twojego dysku, a następnie na pozostałym miejscu utwórz rozszerzona partycję. Wewnątrz niej utwórz partycję logiczną o tym samym rozmiarze i ponownie uruchom komputer.

Szybkie porady Co robić, a czego nie?

Przec rozpaczeciem zrób kopię usyriadomić sobie nagle, że stracileś wszystkie zapisane gry, wszystkie kontakty i prewie gotową powieść.

Nie formatui dysku twardeoo jeśli nie masz dyskietki startowej. Upewnij się także, ze ona działa nie bierz czegoś za pew nik jeśli zamieszany byl w to

Ubewnij się, ze wybraleś FAT32 w programie FOISK - w przeciwnym wypadku nie będziesz W stanie wykorzystać calej pojem noáci swejego dysku

Nie używaj programu FDISK, jeśń stworzyleś już kopie zapasowe – stracisz wszystkie swoje

Wylącz w BIOS-ie opcję soraw-Izania winusów. Windows musi mienić zawortość MBA, a ochrona antywirusowa by temu

Jak to zrobić...)

startowej. Zawiera ona wszystko. co bedzie ci potrzebne do uruchomienia komputera z pustym dyskiem twardym - dokładnie w takim stanie znajdzie się komputer, gdy wykonasz zadania z tej strony. Dyskietka ta jest istotna, jest ona jedyną ścieżką wiążącą cię z komputerem po formatowaniu - przed ponownym uruchomieniem komputera upewnij się, że ona działa. Jeśli masz jakieś problemy, sprawdź, czy BIOS jest skonfigurowany poprawnie.

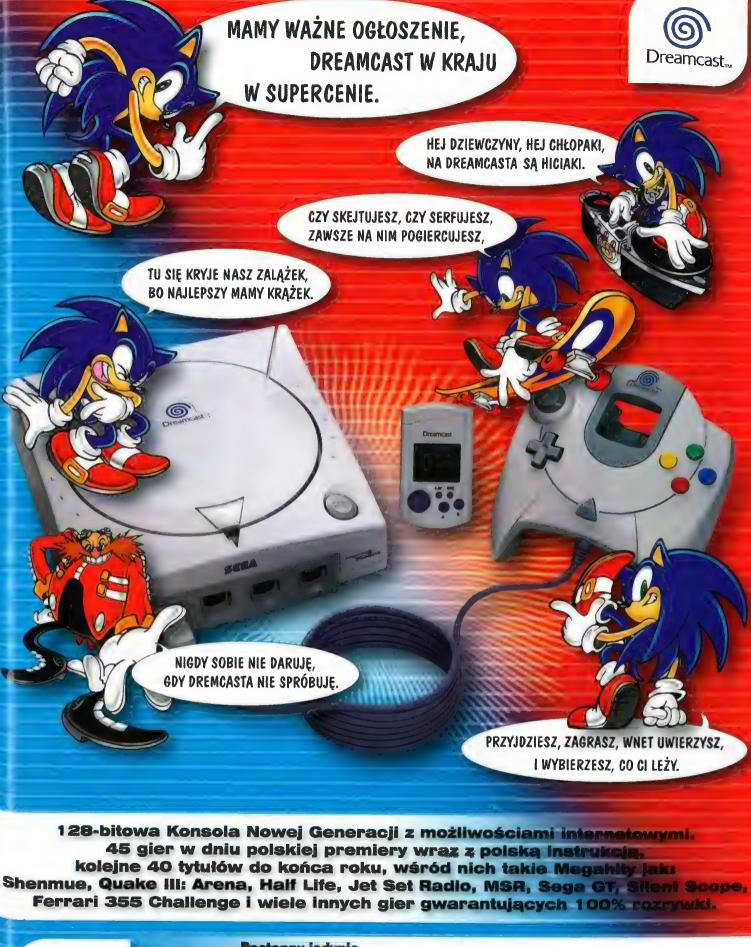


Stermotof and rounds and

Mimo iż nastepny krok impzesz mykonać bez swojej dyskietki startowej, nie powinienes dac się skusić Uruchom komputer uzywając nowo utworzonej dyskietki, a pokaże się znak zachęty :\> | mlgający kursor. Napisz FDISK | naciśnij [Enter]. Jest to narzędzie do tworzenia partycji i właśnie nadszedł czas, aby go użyć. Skonfiguruj partycje, pamiętając, że w trakcie tego procesu z dysku usunięte zostaną wszystkie dane. Potwierdz kolejne czymności uruchom ponownie komputer



Czas już sformatować nowo utwogzone partycje. Będziesz muxiat sformatować każdą z osobna, więc nie zapomnii o partycii na dane po sformatowaniu partycji głównej. Ponieważ formatowanie jest bardzo destrukcyjnym procesem, bedziesz musiał potwierdzić każde z nich. Caly proces zajmie trochę czasu, szczególnie w przypadku bardzo dużych partycj więc zrób sobie filiżankę kawy. Gdy już skoń czysz, będziesz miał całkowicie czysty dysk twardy, gotowy do ponownego wypełnie



Dreamcast_™

Doctorny jedynie w najlepszych sklepach na terenie kraju.

> Więcej informacji znajdziesz: www.dreamcast.pl



Wyłączny dystrybutor: Lanser.net S.A. Władysławowo 30a 82-300 Elblag tel. 055 2 363 363

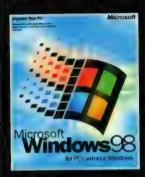
Dreamcast,

Którv Windows?

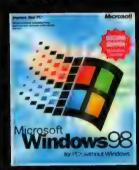


Windows 95

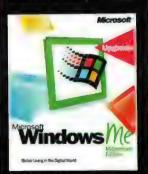
Przestarzałe sterowniki, nielstnie-jąca obsługa USB, balagan pod maską - Windows przeszedł długą drogę w ciągu ostatnich pięciu lat.



Windows 98 Mimo iż w stosunku do swojego poprzednika został ulepszony, Win98 ma tyle błędów, ile tylko system operacyjny może mieć. To jest powód, dla którego twój komputer wciąż ulega awariom. Uaktualnij go.



Windows 98SE Jest to poprawiona wersja poprzedniego lecz zawierająca kilką subtel nych ulepszeń. Użytko Win985E nie muszą przesiadać się od razu na WinME.



Windows ME

Nowsza, lepsza wersja systemu, zdoln do tworzenia filmów i kopiowania CD. Wygląda świetnie, jest bardziej stabilna iż poprzednie i szybciej się uruchami I sam raz dla ciebie.

szybka, jak na poczatku. W zasadzie to w Uwaga: obsługa FDISK jest tej chwili jest tak przydatny dla ciebie, jak prosta - choć na początku rower dla ryby. Umieśćmy więc w niej sysmoże sprawić osobom tem operacyjny, aby ją (co prawda) odroniezaawansowanym pewne problemy. W każdym bine spowolnić, ale za to sprawić, że będzie odrobine bardziej użyteczna. razie program lojalnie pyta za każdym razem, czy faktycznie ma zrobić to, co mu każesz. Zatem po-

chopnie nie naciskaj na

Y[es], najpierw przemyśl

swoie działanie, bo potem

możesz ciężko żałować.

Twój dysk twardy podzie

lony jest teraz na dwie

partycje wypełnione - hm,

nazwijmy to chaosem.

Nagszedł czas, aby przy-

gotować je na przybycie

systemu Windows. Uru-

chom komputer z dyskiet-

ki startowej po raz ostatni

gdy pojawi się migający

kursor, wpisz FORMAT C:\

i naciśnij [Enter]. Spowo-

duje to sformatowanie

głównej partycji. Następ-

nie wpisz FORMAT D:\,

aby wyczyścić partycję z

danymi - to wszystko. Je-

steś już gotowy na zainsta-

Iowanie systemu Win-

Przeinsta-

lowanie

systemu

Windows

Pusty komputer to bez-

użyteczny komputer.

Czas więc zainstalować

na nim system Win-

Jesteś teraz posiadaczem

czyściutkiej, błyszczącej

maszyny, która jest tak

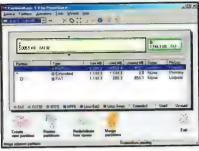
dows.

Prawdopodobnie zamierzasz umieścić swoją starą wersję systemu Windows na nowej, ogromnej wolnej przestrzeni, a e dobrze byłoby pomyśleć o innych możliwościach. Nie. nie chodzi nam wcale o Linuksa - chodzi nam o to, którą wers ę systemu Windows umieścić na komputerze? Jeśli

i Jeśli wciaż pracujesz na Windows 95. spóirz w kalendarz i zobacz. w którym roku teraz żviemy. Jest to oficialne oprogramowanie z zesztego stulecia.

wciaż pracujesz na Windows 95, spójrz w kalendarz i zobacz w którym roku teraz żyjemy. Jest to oficjalne oprogramowanie... z zeszłego stulecia. To samo odnosi się do Win98. Może pora na Windows ME? No cóż, Windows ME jest nowoczesny, ale tan - na pewno nie. Decyzja należy do ciebie!

Uruchom komputer z dyskietki startowej, wybierając opcję z obsługą CD-ROM-ów i włóż dysk CD z systemem do odpowiedniego napedu. Obserwuj, jaka literę DOS przyporządkował twojemu napędowi podczas ładowania i wpisz tę literę oraz dwukropek w wierszu poleceń. Następnie wpisz "setup" i pozwól, aby maszyneria Windows zaczęła pracować. Po krótkim sprawdzeniu systemu, w którym Windows upewni się, czy na dysku twardym wystarczy miejsca i czy jest on w najlepszej kondycji, uruchomi się in-



Jeśli cię na to stać, pozwól programowi Partition Ma-

leśli próbujesz zainsta ować uaktualnienie systemu Windows (poniewaz uaktualnienia sa tańsze niż pełne wersje, zakładamy, że wiekszość z was je posiada), bedziesz musiał zamienić płyty CD, aby udowodnić, że jesteś posiadaczem oryginalnej wersji. Jest to trochę irytujące, ale przynajmniej nie musisz instalować systemu dwa razy. Następnie wystarczy spokojnie usiąść, odprężyć się, pomyśleć o czymś przyjemnym i ogladać propagandę serwowaną na ekranie podczas instalacji systemu. Możesz to zignorować - nie musisz tego w ogóle czytać, zaufaj nam.

Gdy już wszystkie pliki zostaną skopiowane. Windows po raz pierwszy się uruchomi i poprosi o podanie czasu oraz części świata, w której żyjesz. Po skonfigurowaniu Panelu sterowania i ustawień domyślnych Windows uruchomi komputer ponownie, zanim spróbuje skonfigurować sprzęt za pomocą sterowników domyślnych.

Sprawny i działajacy

tole universalist of sureme Windows

Bez właściwych plików komputer nie będzie działał tak, jak może.

Zainstalowałeś już na swoim wspaniałym komputerze czystą kopię systemu Windows i wyobrażasz sobie właśnie akcję w swojej

ulubionej grze Deus Ex czy w Quake'u III. Niestety, nie możesz zacząć zabíjać przeciwników, dopóki twój sprzęt nie będzie właściwie skonfigurowany na coś takiego jak strzelanina FPP. Musisz zainstalować właściwe sterowniki do twojego kupionego za cieżko zarobione pieniadze sprzętu. Nie przejmuj się, jeśli nie będziesz miał wszystkich potrzebnych sterowników, bo gdzieś zawsze możesz je znaleźć.

Teraz możesz mieć ogromną chęć na zainstalowanie sterowników do karty graficznej, bo w większości przypadków Windows może ja wykryć iako karte graficzną kompatybilną z VGA i wykorzysta najprostsze sterowniki. Naturalnie nas to nie zadowaia, bo kto lubi grać w 16 koloracn?

Zdobycie odpowiedniego sterownika nie jest, wbrew pozorom, trudne. Najświeższe sterowniki do każdej karty graficznej znajdują się w Internecie. Czesto można je też znaleźć na rozmaitych Cover CD w pismach branzowych.

Tropy na papierze

Na kartce papieru zapisałeś na pewno szczegóły konta ISP, a teraz musisz utworzyć nowe konto dial-up, które úmożliwi ci dostęp do Sieci. Kreatora, który pomoże ci skonfigurować konto Dial Up Networking. znajdziesz w Moim komputerze - pozwól się po prostu poprowadzić poprzez skomplikowane zadanie wpisywania numeru telefonu. Cdy już to zrobisz, będziesz mógł zacząć surfować i ściągać potrzebne pliki. Na poczatku zdobądź sterowniki do karty graficznej, abyś mógł w ogóle widzieć (w hi-resie i true colorze), co rob'sz.

Jeśli planujesz ściągać duże pliki, zaopatrz sie najpierw w program, który będzie ponawiał ściąganie, gdy zostaniesz rozłączony - dobry jest w tym GetRight (www.ge-

tright.com) i właśnie go zalecamy. Będziesz musiał również zainstalować program Win-Zip potrzebny do rozpakowywania plików. gdy już znajdą się na twoim komputerze. Ale nie instaluj jeszcze zadnego innego oprogramowan'a - spróbuj ograniczyć instalację do minimum. W WinME nie potrzebujesz WinZipa ponieważ pliki Zip widziane są jak normalne foldery.

Sprzętowa trójca

co sześć

Karta graficzna

sli nie wiesz, to nazywa się on GPU

Nie oznacza to wprawdzie, że co pół

roku należy zmieniać kartę. Ale, po-

wiedzmy, raz na dwa lata to rozsądno

minimum Jeśli masz kartę graficzną z

mniej niż B MB pamięci na pokladzie.

chcesz zaszaleć to powinieneś zaopa-

trzyć się w wyśmienitą kartę opartą

o GeForce 2 lub Radeon w cenie

1600 zlotych. Ale możne kupiće na-

prawde nobra karte za jakieś 1/3 czy

1/4 tej ceny - np. przyjrzyj się spada-

jącym cenom Rivy TNT 2 Ultra, która

wciąż oferuje dobrą wydajność. W

każdym przypadku musisz sprawdzić

czy w komputerze znajduje się port

AGP, niezbędny do umieszczenia karty

umozl wienia chlodzenia, szczególnie

jeśli planujesz zakup GeForce.

to czas najwyższy na upgrade. Jak

Jedziemy na przejażdżke

Powinieneś już mieć wszystkie sterowniki potrzebne do skonfigurowania sprzętu (jeśli nie jesteś pewien, skąd wziąć określone sterowniki, sprawdź na stronie www.driverguide.com). Większość sterowników posiada ładny instalator, który wykonuje cała ciężką pracę za ciebie, ale zawsze znajdzie

Procesor

Na koniec przyjrzy,my

- CPU. Firmie AMD w

końcu udalo się pobić lo

tela w walce na procesory

Ceny pamięci osiągnęly właśnie swoje.

sie, jeżeli już za miesiac czy dwa ceny

minimum. Za 64 MB wystarczy teraz za-

placić ponizej 200 zl. Jednak nie zdziwcie

pójdą kilkakrotnie w górę - już to przera-

bialiśmy Diatago może warto pomyśleć

o zakupie właśnie teraz, szczególnie że

pamięć jest wciąż najprostszym sposi

bem na odzywienie komputera. 64 MB

z którym prawdopodobnie się męczysz,

to teraz rozsądne minimum, a przyjemna

Jeśli chcesz kupić pamieć RAM, musisz

wiedzieć, z jaką prędkością ona pracuje

(66 MHz, 100 MHz lub 133 MHz) i czy

posiede 72 piny, czy też jest starszą,

30-pinową odmianą. Na podstawie in

strukcji do plyty głównej zorientujesz

się, jaką pamięć już masz - w przeciw

nym wypadku za-

wsze możesz otwo

rzyć obudowe kom

putera i sprawdzić

praca zaczyna się od 128 w górę

się jeden czy dwa, które go nie posiadają. Aby zainstalować sterowniki tego typu, najpierw musisz je rozpakować dobrze jest utworzyć na dysku twardym folder o nazwie Sterowniki i tam umieszczać wszystkie z nich. Następnie musisz odnaleźć urządzenie, dla którego sa przeznaczone. Przejdź do Menedżera urządzeń (kliknij prawym przyciskiem ikonę Mój komputer i wybierz Właściwości) i przewiń listę, szu kając urządzenia w oczywistych miejscach jeśli Windows nie wykrył właściwie urządzenia, znajdziesz je w sekcji Inne urzadzenia. Wystarczy, że zaznaczysz element ze znakiem zapytania, klikniesz przycisk Uaktualnij sterownik, a następnie wskażesz, gdzie rozpakowałeś pliki sterownika. Łatwi-

> Teraz możesz już pomyśleć o jakiejś miłej relaksującej grze

Ważne programy

Zanim zainstalujesz pomyśl!

Komputer jest gotowy do pracy i już twój palec wskazujący chciałby spocząć na spuście rocket guna, ale jeszcze nie zainstalowałeś swoich gier ani programów. bez których nie byłbyś w stanie żyć.

sorów po niewiarygodnie niskiej cenie. Jedyny problem jest taki, że nowe procesory wymageją nowych plyt głównych, więc prawdopodobnie bę-dziesz musiał spasować, chyba że jesteś w stanie

pozwolić sobie na zakup najnuwszej plyty główne W kazdym razie grocek poniżej 500 MHz w XXI wieku - hm, nie wypada

Wyprodukowała ona kilka bardzo szybkich proce-

I ponownie sięgamy do instrukcji - jest ona dobrym miejscem na szukanie informacji na temat tego, jakie procesory obsługuje płyta. Powinienes również zajrzeć na stronę WWW producenta, aby zobaczyć, czy płyty do nowszych procesorów zostały uaktualnione, ponieważ szukać będziemy procesorów a prędkaści wyższej niż 600 MHz Sprawdź również rodzaj złącza i zanotuj, z jaka prędkością pracuje twoje pamięć. Najlepszym miejscem poszukwań jest Internet - nowe modele będą cię kosztować od 300 do 1500 złotych

Krok po kroku



Instalacja systemu Windows na nowym komputerze jest całkiem łatwa i nie zadasz przy niej nawet połowy tych pytań, które mógłbyś zadać stalując system na już zainstalowanym. Uruchom komputer ponownie z dyskietki startowei. Wybierz obsługę napędu CD-ROM i zanotuj, jaką literę DOS przyporządkował twojemu napędowi. Przejdź na naoęd CD wpisując jego literę i dwukropek. astepnie wpisz SETUP. Rozpocznie się instalacia systemu Windows. Koniec z ponuym wierszem poleceń DOS-a..



Windows wykona teraz podstawowe skanowanie dysku, aby upewnić sie, że jest on w odpowiednie, kondycji i że jest na nim wystarczająco dużo miejsca. Gdy wszystko będzie w porządku, uruchomi lenszy interfeis i wykona koleine testy, tym razem przeszukując dysk w celu znalezienia poprzednich wersji. Jeśli będziesz systemu Windows, będziesz musiał zamienić staluj go. dysk CD na oryginalny, aby spełnić wymaga



Gdy konfiguracja komputera będzie zadowalająca. Windows uruchomi kreatora instalacji bedziesz już mógł odpowiedzieć na serię nud nych pytań, wypijając przy tym nektolitry herbaty. Najważniejszy klucz produktu znajdziesz na opakowaniu dysku CD - reszta pytań jest oczywista. Rzeczą, którą na pew no powinieneś zrobić, jest zaznaczenie opcji Niestandar dowa, aby móc określić, jakie składniki chcesz zainstalopróbował zainstalować uaktualniającą wersję wać, a jakich nie chcesz - jeśli nie grasz w Sapera, nie in-

Skopiowanie wszystkich plików do komputera nie trwa długo i zanim się spostrzeżesz, komputer zostanie po nownie uruchomiony, skonfigurowany zostanie Panel sterowania, menu Start i reszta in nych standardowych elementów. Po kolejnym restarcie przedstawiona ci zostanie animacja mówiąca, jaką wersie systemu Windows zainstalowałeś. Mimo iż masz już nową wersję systemu, jest jeszcze trochę do zrobjenia, zanim będziesz mógł się zrelaksować.



komputer, próbując odgadnąć, jaw przypadku płyty głównej wszystko się powiodło, nie powinieneś polegać na sterown kach wykrytych dla karty dźwiękowej i graficznej, ponieważ nie będziesz mógł używać wszystkich funkcji, jakie one oferują. Kliknij prawym przyciskiem myszy ikonę Mój komputer i wybierz Właściwości, co spowoduje otwarcie okna Właściwości systemu. Jeśli spojrzysz na karte Menedžer urzadzeň, nowinieneš znbaczyć, że jes**t jeszcze kilka urzą**dzeń, których siąca, wówczas będziesz mógł zainstalo-Windows nie rozpoznał poprawnie.



Jeśli przed formatowaniem dve ku zrobiłeś kopie zapasowe najnowszych sterowników, możesz teraz się do nich odnieść i uruchomić komputer. Jeśli nie musisz ponownie ściągnąć sterowniki z Internetu lub, w przypadku sterownika kluczowego (takiego jak sterownik modemu), powinieneś użyć sterowników, które otrzymaleś z urządzeniem, a nowsze ściągnąć później. Jeszcze lepiej, jeśli będziesz miał DVD z tego mie-

Kruczki i sztuczki Jeśli częsta wchodzisz oo Menedžera urza

Szybkie porady

dzeń, mozesz przyspieszyć jego wywoianie naciskając kombi nacje klawiszy IWIN951+!Pause/ Breakl.

Zainstolowaleś niewlaściwy sterownik lakiegoś urządzenia? Uruchom system Windows w trybie awaryjnym i usuń to urzadzenie, a nastepnie uruchom ponownie komputer i zráh wszystku, jak należy

Nie jesteś pewien, azym jest jedna z two en urzadzeń? Fraw aapadobnie jest padląazone do innego, więc zainstalui na poczatki. wszystko, co znasz, a następnie poszukaj

Upewnij się, że zazna czyfeś opcję DMA dla dysków twardych przyniesie to natych miast efekt w postaci zwiększonej ogólnej wydajności systemu

Mimo iz sterowniki referencyjne kart gra ficznych nie posiadają wszystkich wodatry sków producenta, są generalnia znacznia



Jeśli chcesz, aby Quake III w calej okazalości działał na twoim komputerze. spróbuj zainwestować w nowy sprzęt.

Ston! Pomyśl o tym. co robisz, zanim ponownie zaczniesz spowalniać swój komputer! Najważniejszą rzeczą, jakiej możesz się nauczyć tym razem, jest odrobina przewidywania i umiejętność hąmowania się przed umieszczeniem wielu

nonsensownych programów na dysku twar-

Nie ma sensu iństalowanie Quake'a II, jeśli nie grałeś w niego w tym tysiącleciu, niezależnie od tego, jak dobra jest, czy była, to gra. Podobnie, jeśli nie otwierałeś jeszcze w swoim życlu pliku PowerPointa, nie ma sensu instalowanie go na cudownie czyściutkim komputerze - to go tylko spowolni. Aby pomóc ci w wyborze programów do zainstalowania, stworzyliśmy listę aplikacji. narzędzi i programów użytkowych, które powinny ci się przydać. Choć naturalnie sam musisz wybrać, bez czego żyć NIE MO-ŽESZ. Ale nie podejmuj pochopnych decyzji - bo każda z nich zbliża cię do ponownej reinstalki systemu.

Swiety sprzet

Zawsze dobrze jest "wyczyścić" komputer, ale jeśli twoim celem jest prawdziwy wzrost wydajności, potrzebujesz właściwego sprzętu.

Zadbałeś już o software. Może warto pomyśleć też o "wyczyszczeniu" hardware a? Oczywiście nie musisz tego robić, ale... choć czasem przetrzyj monitor. Nic mu się nie stanie (jeśli nie będziesz używał zbyt wiele wody), przy okazji pozbędziesz się tego dziwnego zapachu, a monitor nie będzie wymagał podkręcenia jasności do maksimum i ustawiania w każdej grze "gammacorrection" na najwyższy możliwy poziom.

Na koniec coś dla tych, którzy zreinstalowali system, zainstalowani tylko to, co być powinno - a nadal uważają, że komputer się ślimaczy. Panowie - smutna prawda. Nic więcej zrobić się nie da. Po prostu czas na upgrade sprzętu. Nie całego. Ale są trzy rzeczy, na które należy zwrócić uwagę. Upgrade tych elementów da widowiskowy efekt komputer zareaguje jak mezczyźni na Viagrę. Tyle tylko, że jest to kosztowna meto-

Sieć również jest istotna, więc potrzebujesz najlepszej przeglądarki, aby móc z niej skorzy-

stać. Przeglądarka firmy Microsoft zawarta jes

Ważne wybory



ombajn firmy Microsoft - będący standardem przemysłowym - może zrobić praktycz-



Studio naturalnej sztuki firmy MetaCreation to czysta zabawa.



Aby wszystko w systemie Windows dzia-lalo jak należy, trzeba go trochę wesprzeć. Z pomocą ponownie nadchodzi Norton.



Dzięki przeglądarce będziesz mógł oglądać filmy i słuchać stacji radiowych.



Wartościowe narzędzie dla twojego komputera umożliwiające tworzenia własnych ob-razków i zarządzanie cyfrowymi zdjęciami.

Najlepszy i najpopularniejszy program do

obsługi formatu Zip, czyli wszystkiego, co

Nagrywarki CD są coraz bardziej popular-

ne, więc oprogramowanie do wypalania płyt CD to konieczność

dym, jak tylko połączysz się z Siecią,

Quake III Arena

ściągnąć można z Sieci



Edukacja jest ważna, więc nie masz powodów, aby nie zainstalować tej ency-klopedii.



Ten niewielki gryzoń wspomagający wie-le mechanizmów wyszukiwania sprawia, że Internet wydaje się o wiele milszym



MP3 wciąż przodują w przemyśle muzycz-nym, ale są to ciekawe odtwarzacze, więc nie można się temu dziwić.



Na świecie jest tylu złych ludzi, którzy chcą

zaszkodzić twojemu komputerowi, że war-

to być ostrożnym. Z pomocą przychodzi

jest w formacie PDF, więc potrzebujesz tej darmowej przeglądarki, aby wiedzieć, co się



Najlepsza - jak na razle - gra FPP. Nie Ojciec rozgrywek multiplayerowych, któnieneś umieścić na dysku twarzdziw się, jeśli nagle zaczniesz spiskować.



Do tej pory była to najlepsza gra, ale teraz pojawił się Deus Ex. W tym starym psie wciąż jest jednak sporo życia...

TO MI GRA!





P750 Pad z przepustnica*





Cyborg 3D Pad Wielofunkcyjny programowalny pad

www.saitek.com

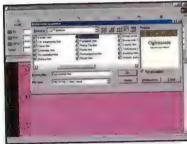
Perfekcja Kontroli

Wytgorny dystrybutor no tecenic Potati: RH.U. Lamer, ul. Skrzydiata 1a 82-300 Elbiag. 161, 055 233-59-44. fax 055 233-93-65 lauser a softel elblag, pi

porad Porad Outlook Express

Outlook Express 5 jest standardowym pakietem do obsługi poczty e-mail wykorzystywanym przez miliony użytkowników PC. Mimo iż jest on darmowy, jest bardzo potężnym programem z wieloma ukrytymi możliwościami. Czy na pewno znasz wszystkie jego sekrety?

oprac. Krzysztof Kruszyński



Utworzenie wiadomości za pomocą przygotowanych papeterii zajmuje tylko chwilę. Możesz ponadto utworzyć swoje własne papeterie.

Podpisy

■ Zamiast recznie

podpisywać każdą wiadomość, utwórz podpis, który automatycznie będzie dołączany na jej końcu. Otwórz menu Narzędzia, wybierz Opcje, a następnie kliknij kartę Podpisy. Możesz stworzyć tyle podpisów, ile tylko zechcesz, i wybrać ten, który ma być

dołaczany do każdej wysyłanej wiadomości.

Formatowanie

Jeśli nie chcesz, aby twoje wiadomości były tylko zwyczajnym tekstem, otwórz okno Opcje, kliknij kartę Wysyłanie i sprawdź, czy format wysyłania poczty ustawiony jest na HTML. Podczas tworzenia wiadomości będziesz mógł używać kolorów i obrazków tła, wklejać zdjęcia i zmieniać czcionki, ich rozmiary i kolory.

Ale uwaga: w Polsce większość internautów. którzy otrzymują wiadomość w formie HTML-a, ma ochotę udusić nadawcę. Czemu? To proste - HTML sprawia, że e-mail gwałtownie puchnie, niekiedy do wręcz gigantycznych rozmiarów. Wielu ludzi płaci przecież za każdą sekundę, jaką spędza w Sieci. I gdy zamiast 1 Kb wiadomości. ściągną plik 300 Kb, zawierający te same dwa zdania, ale na ładnym tle i zapisane 8 rodzajami czcionek - sami rozumiecie - nie są szczęśliwi.

Papeteria

3 Jeśli nie chcesz pracować nad każdą wysyłaną wiadomością, wciąż możesz tworzyć atrakcyjnie wyglądające listy za pomoca jednej z wbugowanych papeterii. Użyj w tym celu polecenia Zastosuj papeterie z menu Format. Mozesz również tworzyć swoje własne papeterie.

Załaczniki

4 łatwo jest wysłać innym pliki, klika-jąc przycisk Załącz na pasku narzędzi okna wiadomości. Możesz wtedy odnaleźć plik na dysku twardym, wysłać go, a odbiorca bedzie mógł go uruchomić na swo-

im komputerze. Aby zmniejszyć rozmiary plików, powinieneś stosować programy do kompresji, np. WinZip.

Kopie robocze

Niektóre wiadomości e-mail można utworzyć w ciągu kilku minut. W innych natomiast trzeba dobierać ostrożnie słowa, a nawet wrócić do nich później. Nie musisz od razu wysyłać swoich wiadomości, możesz je najpierw zapisać - zostaną one umieszczone w folderze Kopie robocze.

Wyświetlane czcionki i ich rozmiary

Masz problemy ze zbyt małymi literami w wiadomościach przychodzących? A może problem jest całkiem inny: tekst jest tak wielki, że nie możesz naraz zobaczyć odpowiednio dużego fragmentu? Rozwiążesz ten problem, zaznaczając wiadomość, otwierając menu Widok i wybierając odpowiednią opcję z podmenu Rozmiar

to Earn u	vote headers Ma	direct!	Pamog			_
TU .	Widos budger			COMP.	×	
Name poteto	forumed up		P do	Ondia	Usu	A 165
	Edmah		_	_	_	
· Skrzynk	UNITED					
Kalaban .		-	-	mark sty		Term
2 Outpot Engre	Elighing for the			igh say	40-0t	Thank Yo
(G) Foldey as	Codument			alqui (C)		Hang # H
C) Street	Posspalme metroresic	Dides		NAME OF		Apai Ice
KS Skrom	Basispry		D 10	and the last		-
Ch Elmon	Etropott do tokšaru	Dev				Pucker Up
(i) Element				aky		INFORMA
S Kape				A 2 JOHAN EA		Teraz +8
Fi CO Lety			Funs	tulf From Wo	ch	New Wor
22 CO Muses			- bo4r	ndi		Dunous li
90 TO 244-04	Distingent	FS	7bla	g3		Bost Ame 2 miletre

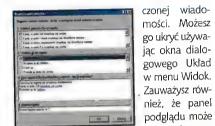
Gdy już utworzysz strukturę katalogowania wiadomości, Outlook Express będzie mógł automatycznie katalogować pocztę. Wystarczy tylko określić Reguły

Reguly wiadomości

Jeśli chcesz, aby Outlook Express automatycznie katalogował twoje wiadomości, w menu Narzędzia określ Reguły wiadomości, ustawiając je tak, by wiadomości od określonych osób były przenoszone do określonych folderów. Tutaj możesz również zablokować odbieranie wiadomości pochodzących od określonych nadawców lub domen.

Panel podglądu

8 Panel podglądu programu Outlook Express jest bardzo przydatny, ponieważ w tym samym oknie wyświetla zawartość każdej zazna-



czonej wiado-

mości. Możesz

w menu Widok.

Zauważysz rów-

nież, że panel

być umieszczo-

dole, jak i z boku

twoich wiado-

mości

Masz problem z odczytywaniem wiadomości? Tekst jest zbyt duży, ny zarówno na aby przeczytać cale zdanie? Zmień rozmiar czcionki, a łatwiej ci się będzie przeglądać pocztę.

9 Czy używasz prawidłowej struktury do przechowywania wiadomości? Czy nie pozwalasz, aby wiadomości były składowane po prostu w skrzynce odbiorczej? Przy użyciu opcji Nowy w menu Plik możesz utworzyć nowe foldery i przenosić wiadomości z jednego folderu do drugiego, po prostu przeciągając je. Możesz również tworzyć foldery w folderach.

Elementy wysłane

10 Swoje wiadomości przychodzące możesz mieć już ładnie zorganizowane w folderach, ale co z twoimi wiadomościami wychodzącymi? Jak sprawdzisz, czy wysłałeś jakąś wiadomość? Wszystkie wychodzące wiadomości możesz znaleźć w folderze Elementy wysłane. Aby wyświetlić je chronologicznie, wystarczy, że klikniesz kolumnę Wysłano.

Widoki dostosowane

Są inne sposoby na organizowanie i utrzymywanie kontroli nad wiadomościami. Jeśli z menu Widok wybierzesz opcję Widok bieżący, odkryjesz, że możesz zdefiniować widok, który bedzie filtrował twoje wiadomości i wyświetlał tylko te, które pochodzą od określonych osób, lub tylko te zawierające załączniki, i tym podobne.

12 Jeśli nie podoba ci się struktura okna Outlook Express, z menu Widok wybierz opcie Układ. Umożliwi ci ona kontrolę położenia panelu podglądu, jak również innych składników, takich jak lista folderów czy zawartości, oraz określenie, które z nich mają być ukryte, a które wyświetlone.

Pasek Outlook

3 Wydaje się, że Lista folderów i pasek Outlook spełniają te same zadania, ale podczas gdy na Liście folderów wyświetlone są wszystkie foldery programu Outlook Express, pasek Outlook można dostosować i użyć do wyświetlenia tylko tych folderów, których używa się na co dzień. Aby dodać do paska Outlook nowe skróty, kliknij na jego wolnym obszarze prawym przyciskiem myszy.

Dodawanie nadawcy

1 4 W oknie Outlook Express możesz nawet wyświetlić książkę adresowa, wybierając ja w oknie dialogowym Układ. Po kliknięciu prawym przyciskiem myszy wiadomości przychodzacej otwarte zostanie menu podręczne umożliwiające "Dodanie nadawcy do ksiażki adresowei". Jest to o wiele szybsza metoda niż ręczne tworzenie pozycji w książce adresowej.



Możesz skonfigurować pasek Outlook tak, aby zawie rał skróty do twoich ulubionych folderów, co umożliwi ci szybki i prosty dostęp do poczty.

Ksiażka adresowa

5 Książka adresowa nie jest jedynie miejscem do przechowywania adresów e--mail. Kliknij ikone Adresy na pasku narzedzi, a w nowym oknie wyświetli się Iista kontaktów. Następnie kliknij dwukrotnie dowolny z nich, a zobaczysz mnóstwo dostępnych opcji. Klikając na kartach możesz przechowywać numerów telefonów, adresy i wiele innych informacji.

Aby dodać nowe skróty, możesz kliknać prawym przyciskiem myszy pasek Outlook.

 Jak można wysłać te samą wiadomość do wielu różnych osób w tym samym czasie? Jeśli chodzi tu za każdym razem o te same osoby (tak jak na przykład na biurowei liście dystrybucyjnej), to przy użyciu przycisku Nowy w oknie książki adresowej możesz stworzyć Grupę. Do tej grupy będziesz mógł wysyłać wiadomości tak, jakby to była jedna osoba.

Konto grupy dyskusyjnej

7 Outlook Express obsługuje nie tylko wiadomości, ale także grupy dyskusyjne. Nie muszą być one jednak od razu skonfigurowane. Z menu Narzędzia musisz wybrać Konta, a następnie w menu Dodaj wybrać Grupy dyskusyjne oraz podać nazwę swojego serwera news (dostarczoną przez twojego usłu-

Szukanie grup dyskusyjnych

8 Istnieją dziesiątki tysięcy grup dyskusyjnych i ściągnięcie ich listy, gdy pierwszy raz łączysz się z serwerem news, może zająć kilka minut. Po wszystkim jednak lista zostanie zapisana na dysku twardym. Wpisując temat w polu znajdującym się w oknie Subskrypcje grup dyskusyjnych, możesz wyszukać interesującą cię grupę.

Subskrypcja

19 Najnowsze wiadomości na jakiejś grupie dyskusyjnej możesz wyświetlić zaznaczając je w oknie Subskrypcja grup dyskusyjnych i klikając przycisk Przejdź do. Jeśli jed nak klikniesz przycisk Subskrybuj, wybrana grupa zostanie na stałe wpisana na listę folderów.

Filtrowanie wiadomości

Wiadomości z grup dyskusyjnych wyświetlane są w taki sposób, jak wszystkie wiadomości przychodzące. Jest to jednak forum publiczne, wied prawdopodobnie większość wiadomości cię nie zainteresuje. Możesz je posortować klikając nagłówki kolumn, tak jak w przypadku wiadomości widoki, aby te wiadomości filtrować. П



e-mailowych, możesz Aby wysłać tę samą wiadomość do wielu osób z biurównież dostosowywać rowej listy dystrybucyjnej, dodaj ich do Grupy. Wtedy będziesz musiał zaadresować wiadomość tylko raz.

20 porad Excel

Czy zdarzyło ci się wyrywać włosy z głowy podczas pracy nad arkuszem kalkulacyjnym? Nie musisz panikować: jest on tak prosty jak 1, 2, 3, ABC, a na dodatek zazwyczaj dokładnie w tej kolejności.

oprac. Krzysztof Kruszyński

Formatowanie siatki

Arkusz kalkulacyjny to po prostu siatka asobnych komórek. Może być duży lub mały, jak sobie tego zyczysz (w granicach rozsądku), a każda jego komórka ma swoje własne, określone położenie, w którym kolumny są numerowane literami alfabetu, a rzędy liczbami. Tak wiec lewa górna komórka arkusza kalkulacyjnego będzie nazywać się A1, komórka po jej prawej stronie B1, a komórka poniżej A2.

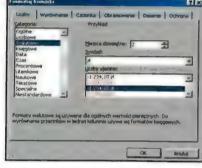
Wystarczy wpisać

2 Komórki mogą być różnego typu, ale najbardziej popularne to "Ogólny" i "Liczbowy". Komórka typu ogólnego, nazy-

wana również etykietą, zawiera tekst i możesz w niej przechowywać na przykład nazwy roślin, jakie masz w ogródku. Gdy je wpiszesz, Excel automatycznie rozpozna, że jest to tekst, i wyrówna go do lewej strony komórki (liczby wyrównywane są do prawej).

Zmiana formatu

3 Jeśli dodajesz swoje wydatki lub, na przykład, wypłaty z konta, możesz ustawić format komórek na walutę, a nie na zwykłe liczby. Przytrzymaj lewy przycisk myszy i przeciągnij kursor myszy nad wybranym obszarem komórek. Następnie naciśnij przycisk Zapis walutowy na niższym pasku narzędzi, aby zmienić format komó-



Użyj menu Dane=>Sortuj, aby wykonać złożone sortowanie oparte o kryteria - najwyżej - trzech kolumn

rek na wartości walutowe (zauważ, że do liczb zostanie automatycznie dołączony symbol waluty).

Więcej pieniędzy

4 Jeśli nie podoba ci się standardowy for-mat waluty zawierający symbol waluty i dwa miejsca po przecinku, możesz dostosować komórki. Zaznacz je tak jak poprzednio i kliknij opcję Komórki w menu Format. Możesz teraz zmienić liczbe miejsc po przecinku, a także symbol waluty.

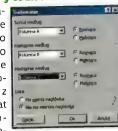
Wiersze i kolumny

5 Możesz zmienić format całego wiersza lub kolumny - powiedzmy, że cała kolumna C ma mieć format Ułamkowy. Kliknij etykietę C na górze kolumny - wszystkie komórki w kolumnie zostaną zaznaczone. Nie używaj do tego menu Format => Wiersz ani Kolumna, ale opcji Komórki. Teraz możesz wprowadzić swoje zmiany.

Trudne

Dopasowywanie

Często zda-6 często zua-rza się, że kolumny są albo za szerokie, albo za waskie. Aby je dostosować, możesz użyć opcji z menu format Format = > Kodopasowanie Okno dialogowe Ustawienia lumna = > Auto-



obszaru, która snych nagłówków i stopek, któautomatycznie re zawierać mogą datę, czas, a dostosowuje sze- także numery stron i tytuły.

Sortowanie

rokość komórki.

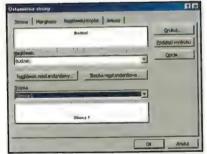
Arkusz kalkulacyjny znajduje zastosowanie jako baza danych zawierająca pozycje w formie listy. Czasami jednak chcesz je posortować czy to w porządku alfabetycznym, czy też liczbowym. Bądź ostrożny i zaznacz wszystkie komórki, a nie tylko jedną kolumnę, i kliknij przyciski sortowania A-Z lub Z-A znajdujące się na górnym pasku narzędzi.

Złożone sortowanie

8 Powiedzmy, że chcesz posortować kilka kolumn według różnych kryteriów. Na przykład masz listę Zespołów, Albumów i Utworów, jakie nagrane są na twoich ulubionych płytach CD. Możesz posortować wiersze według artystów, a następnie albumów, stosując bardziej złożone funkcje w menu Dane = > Sortowanie.

2+2=5

Nie próbuj dodawać, odejmować lub wykonywać innych bardziej skomplikowanych obliczeń samodzielnie, gdyż właśnie w tym arkusz kalkulacyjny jest najlepszy. Jeśli chcesz dodać zawartości trzech komórek (na przykład A1, B3 i B5), kliknij komórkę, w której ma się znaleźć odpowiedź, i wpisz = A1 + B3 + B5. To bardzo



W menu Format=>Komórki możesz zmienić symbol waluty i liczbę miejsc po przecinku, a także dowolnie zmieniać wygląd komórek.

Matematyczna etykieta

Jeśli masz do wykonania skomplikowane obliczenia, zawierające dodawanie, odejmowanie, mnożenie i dzielenie, pamiętaj o zachowaniu odpowiedniej kolejności. Najpierw nawiasy. potem mnożenie, dzielenie, dodawanie i odejmowanie. W Excelu możesz użyć nawiasów i innych skomplikowanych funkcji.

Sumowanie

Jeśli musisz dodać długą listę liczb, nie wpisuj ich adresów w polu formuły. Kliknij po prostu komórkę, w której ma się znaleźć odpowiedź, a następnie przycisk Autosumowanie znajdujący się na pasku narzedzi. Potem ustaw kursor myszy na poczatku listy i trzymając lewy przycisk myszy prze ciagnij kursor na koniec listy. Cała kolumna zostanie zsumowana w mgnieniu oka.

Nagłówki i stopki

Jeśli chcesz, aby każda strona zawierała nagłówek, nie umieszczaj go w pierwszym wierszu, ponieważ nie zostanie on wydrukowany na wszystkich arkuszach. Zamiast tego wejdź do menu Plik = > Ustawienia strony i kliknij kartę Nagłówek/Stopka. Dostosowane nagłówki i stopki zawierać mogą numery stron, informacje o dacie i godzinie, a także szereg różnych stylów drukowania.

Nie bądź ponury

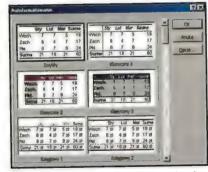
Rzędy i kolumny tekstu i liczb potrafią być tak nudne jak flaki z oleiem. Aby tchnąć życie w swoje arkusze, skorzystaj z czcionek i kolorów, a także linii i opcji cieniowania. Możesz użyć opcji formatowania komórek, żeby to zrobić ręcznie, lub wybrać z menu Format opcję Autoformatowanie, by posłużyć się jednym z wcześniej zdefiniowanych stylów.

Wykresy sukcesów

4 Excel doskonale nadaje się do two-rzenia wykresów uwydatniających tendencie ciagu liczb. Wszystko możesz zrobić ręcznie, ale znacznie szybciej jest użyć kreatora wykresów. Kliknij obszar komórek, którymi jesteś zainteresowany, a następnie kliknij przycisk Kreator wykresów znajdujący się na pasku narzędzi i postępuj zgodnie z instrukcjami na ekranie.

Wybór wykresu

5 Jedyny prawdziwy problem z wykre-sami w Excelu to ogromna liczba funkcji, począwszy od wykresów słupkowych, do trójwymiarowych wykresów kołowych i innych. leśli nie jesteś pewien, jaki wykres wybrać, poeksperymentuj z kilkoma. Pamietaj, że możesz umieścić grafike na samych arkuszach i że będzie się ona automatycznie uaktualniała podczas zmian wartości w arkuszu.



Taj jak obraz może zastąpić tysiąc słów, tak wykres zastapić może milion liczb. Kreator wykresów propo-

Najsłabszy odsyłacz?

Nowsze wersje Excela umożliwiają umieszczanie na arkuszach odsyłaczy sieciowych. Co ważniejsze, adres URL odsyłacza

nie iest widoczny, a jedynie to, co wpiszesz w komórkę. Jednak niebieski kolor i podkreślenie pokaże, że odsyłacz tam jest i czeka na kliknięcie, by otworzyć odpowiadającą mu stronę WWW.

Dopasowanie do strony

1 7 Kolumn i wierszy jest tak wiele, że łatwo można przesadzić. Podczas drukowania widać, jak wiele z nich przekroczyło krawędzie kartki. Dobrze jest przed drukowaniem użyć podglądu i jeśli coś nie gra, poprawić to. Na arkuszu pojawią się kreskowane linie oznaczające krawędzie papieru, wiec możesz jeszcze odpowiednio uporządkować informacje i zrobić przerwy tam, gdzie to konieczne.

Przelewanie

18 Jeśli chcesz śledzić, powiedzmy, płacone przez lata podatki (może to wpędzić cię w depresję), możesz to zrobić źle na dwa sposoby. Jeden polega na utworzeniu oddzielnego pliku dla każdego roku, a drugi na umieszczeniu informacji na tym samym arkuszu z przerwami pomiędzy latami. Znacznie lepszy sposób opisany jest w nastepnej poradzie.

Wiele arkuszy

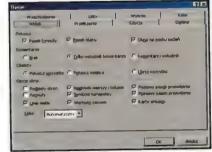
9 Jeśli masz takie same informacje w różnych miejscach uporządkowane na zasadzie wykazu lub tylko zbiór powiązanych danych, wypróbuj opcję wielu arkuszy. W tym samym pliku możesz wstawić nowy arkusz, wybierając menu Wstaw=>Arkusz. Wystarczy, że nadasz mu nazwę, a będziesz mógł przechodzić do niego, wykorzystując zakładkę znajdującą się na dole okna Excela.



Ustaw go tak, jak chcesz, zmieniając wszystkie potrzebne opcje w menu Narzędzia = > Opcje.

Tak jak ty chcesz

20 Jeśli będziesz dłużej pracował z Excelem, zauważysz, jak wiele drobiazgów, takich jak położenie plików czy typ i rozmiar ulubionej czcionki, będzie wymagać ciągłych zmian. Użyj menu Narzędzia=>Opcje i zmień to, co chcesz, raz na zawsze.



Autoformatowanie jest świetnym narzędziem umożliwiającym szybkie zastosowanie całkiem nowego wyglądu do ponurych i nieinspirujących arkuszy.

Do wyboru, do koloru

Wyciągnij maksimum możliwości ze swojej karty graficznej po dokonaniu małej zmiany w Rejestrze.

Domyślne parametry ekranu w Systemie Windows, czyli 32-bitowa głębia barw i rozdzielczość 1280 x 1024, w zupełności wystarczaja do prawie wszystkich zadań, ale jeśli szarpnałeś się właśnie na drogą kartę graficzną i jeszcze droższy monitor, może się okazać, że możesz potrzebować czegoś więcej. Aby móc w pełni delektować się możliwościami swojego sprzętu, będziesz musiał pobawić się Edytorem Rejestru i zmienić kilka klu-

W Edytorze Rejestru możesz ustawić głębie koloru do oszałamiającej wartości 96 bitów, a rozdzielczość do dowolnych rozmiarów, które wytrzyma twój monitor. 96-bitowy kolor daje paletę o rozmiarze 6,277101735387e + 57 kolorów, która - co wiesz, jeśli znasz się trochę na matematyce - jest większa od liczby cząsteczek we wszechświecie. Czy jakoś tak. Ale zanim zaczniesz zabawe, warto przewertować instrukcję obsługi karty i monitora. Sprawdź polecane wartości maksymalne dopuszczane przez sprzęt - ostatnią rzeczą, której ci potrzeba, jest/mały pożar.

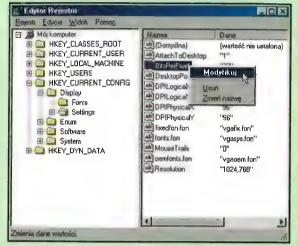
Klucze Rejestru, które trzeba zmienić, sa inne dla każdej wersji Windows. Użytkownicy Windows 9x/ ME muszą uruchomić Edytor Rejestru (wpisz "regedit" w okienku Uruchom z menu Start) i przejść do klucza HKEY CURRENT CONFIG\Display\Settings. Kiedy już go znajdziesz, kliknij prawym przyciskiem wartość BitsPerPixel (głebia barw), wybierz Modyfikuj z menu, które się pojawi, i wpisz nową wartość w okienku. Zrób to samo z wartością Resolution (rozdzielczość) i ponownie uruchom Windows, aby zobaczyć zmiany.

Caty proces dla systemu Windows 2000 jest nieco bardziej skomplikowany: uruchom Edytor Rejestru i znajdź HKEY LO-CAL MACHINE\System\CurrentControl Set\HardwareProfiles\000x\Svstem\CurrentControlSet\Services\[nazwa twojej karty]\DeviceO. Teraz kliknij prawym przyciskiem wartość Default.Settings.BitsPerPixel i zmień ją na taką. jaka ci odpowiada. Następnie zrób to samo z HKEY LOCAL MACHINE\Svstem\Current ControlSet\HardwareProfiles\000x\System\CurrentControlSet\Services\ [nazwa twojej karty]\Device0\Mon80000000. Na końcu przeidź do klucza HKEY LOCAL MACHI-NE\System\Current ControlSet\HardwareProfiles\000x\ System\CurrentControlSet\Services\[nazwa twojej karty]\Device0\VGASave\Device0 i zmień

Średnie

wartość (Default) na 16.

Ten sposób ustawień daje o wiele większe możliwości niż standardowe okno Ustawień ekranu, ale upewnij sie, że wiesz dokładnie, co twój sprzet jest w stanie wytrzymać. Pamiętaj także o tym, aby zachować odpowiednie proporcje wysokości do szerokości (1:1,3) przy zmienianiu rozdzielczości



W Edytorze Rejestru możesz ustawić głębię barw na 32, 64 lub 96 bitów, pod warunkiem że karta graficzna jest w stanie to wytrzymać. Najpierw

Dr Watson

Dzięki temu ukrytemu narzędziu rozwiążesz problemy Windows.

Kiedy twój system jest nękany częstymi błędami i niebieskimi ekranami. możesz - w celu rozwiązania tego problemu - posłużyć się mało znanym programem o nazwie Dr Watson. Ta użyteczna aplikacja instaluje się razem z resztą systemu Windows 98 - aby ją uruchomić, po prostu wpisz "drwatson" w okienku Uruchom z menu Start i podwójnie kliknij jej ikonkę w pasku systemowym.

Możesz użyć programu Dr Watson do odszukania i naprawienia wszelkich błedów w konfiguracji systemu. Kiedy uruchomisz go za pierwszym razem, wyświetli potencjalne problemy i sposób ich rozwiązania. Aby dostać się do bardziej szczegółowych informacji, musisz zaznaczyć opcję Widok zaawansowany w menu Widok. Dzięki temu zobaczysz wszystkie możliwe parametry konfiguracji systemu - wszystko, co w zasadzie odróżnia twoją instalację od każdej innej. Możesz zobaczyć, jakie programy, sterowniki i biblioteki dll sa aktualnie uruchomione, a także jakie rozmiary mają aktualne pliki tymczasowe oraz wymiany i co zostało odpalone przy starcje sys-

Jeżeli nadal nie możesz odkryć przyczyny swoich problemów, możesz wykorzystać funkcję programu Dr Watson o nazwie Migawka, aby zapisać wszystkie dane o konfiguracji do jednego pliku. Migawka systemowa jest generowana zaraz po tym, jak uruchomisz aplikację. Aby ją zapisać, po prostu wybierz opcję Zapisz z menu Plik. Teraz wystarczy dołączyć taki zbiór do listu e-mail, wysłać go do wszechwiedzącego Microsoftu i czekać na odpowiedź. Problem rozwią-



Program Dr Watson potrafi uzdrowić two system operacyjny - z niewielką pomoc ze strony Microsoftu.

Plik dziennika Scandisk

Zniszcz kompletnie bezużyteczny plik dziennika programu Scandisk.

Scandisk uruchamia się przy starcie systemu za każdym razem, gdy Windows zawiesi się lub gdy nie uda mu się poprawnie zamknąć (co w praktyce oznacza codziennie). Czekanie na zakończenie pracy tego programu jest denerwujące, ale jeżeli nie chcesz ryzykować naprawde poważnych problemów, lepiej pozwól dojść mu do końca. Tak czy owak, Scandisk zawsze

Consigners Scattlish to res with a particular type of Stapping the Stefant to Minday layer in facts (Lambia) Petersian simpler Franklin posses urges can the med in professing 8 shriden name, the meanth tales

Latwe

Uruchom Eksplorator Windows, przejdź do folderu C:\Windows\Command i podwójnie kliknij plik Scandisk, ini, teżeli nie otworzy się on automatycznie w Notatniku, uruchom Notatnik w normalny sposób i recznie otwórz ten plik.

generuje w trakcie pracy plik Scandisk.log, co oznacza, że musisz poświęcać dodatkowy czas na kasowanie go. Bez sensu. Wykonaj trzy proste kroki, a Scandisk będzie kończył pracę bez zapisywania pliku dziennika.



Przejdź do sekcji o nazwie [CUSTOM] i zmień linijkę, w której jest zapisane Save-Log=Append na SaveLog=Off.



Zamknij Notatnik, po drodze potwierdzając zapisanie zmian w pliku przez klikniecie

Zastosowania starego peceta

Jeżeli po kolejnej modernizacji okazało się, że został ci w pełni sprawny, stary komputer, mamy dla ciebie kilka pomysłów, do czego, oprócz zbierania kurzu, można by go wykorzystać.

Oprac. Łukasz Nowak

zkoda, że stary sprzęt - "stary" oznacza w tym wypadku wszystko, co ma więcej niż kilka tygodni - ma tak niewielką wartość. Nie można sprzedać na rynku wtórnym peceta, tak jak się to robi z samochodem czy domem. Kiedy nadchodzi czas, musisz po prostu pozbyć się swojego staruszka, gdyż tak antyczny pecet nie jest w stanie niczego już zrobić. Tak przynajmniej się wydaje. To prawda, że codzienne używanie 486 wydaje się być dzisiaj podobne do startowania syrenką w Le Mans, ale w przeciwieństwie do niej stary sprzęt komputerowy można wykorzystać.

Pecet maszeruje naprzód, aby ostatecznie przejąć centralną pozycję w domu. Zapewne każdy was, czytelników CD-Action, ma dostep do Internetu, słucha muzyki, gra, mógłby się nieco lepiej zorganizować i wcześniej czy później osobiście natknie się na problem sieciowego terroryzmu. A twój dojrzały pecet będzie miał w tym wszystkim swój udział. Prawdopodobnie nigdy nie myślałeś poważnie o postawieniu ściany ogniowej, jakiegoś rodzaju dysku sieciowego, serwera gier czy serwera MP3, ale praktycznie każdy, nawet bardzo stary system może sprostać wszystkim tym zadaniom.

Sciana ogniowa

Internet, mimo że jest fantastyczny, zawiera całe mnóstwo śmieci i ludzi, którym wcale nie zależy na twoim dobru. Przy użyciu ściany ogniowej (firewall), stojącej na straży twojego bezpieczeństwa, niechciani goście, oprogramowanie, wirusy czy makra

mogą zapomnieć choćby o zbliżeniu się do twojego peceta. Aby stworzyć firewalla, będziesz musiał spiać swoje komputery w sieć. Można to zrobić za pomoca zwykłego kabla szeregowego (pod Windows 98/2000) lub dwóch kart sieciowych, które można dostać nawet po 50 zł. Instaluje się je w prawie taki sam sposób co modem. Ściana ogniowa jest w skrócie systemem i oprogramowaniem, które siedzi na twoim drugim komputerze, stojąc pomiędzy Internetem a tobą. Wszystkie dane są przez nią filtrowane, a podejrzane i niebezpieczne rzeczy natvchmiast odrzucane. Ściągnij program BlackIce Defender 2.1 z serwisu www.cnet.com/downloads, który po instalacji będzie pełnił funkcję bezpiecznej bramki do Internetu.

Sieciowy dysk

Mieisce na dvsku stało sie ostatnio znacznie mniejszym problem, n'ż to było kiedyś. Jednak niezależnie od tego, czy masz wolne 70 GB, czy 70 MB, pewne dane najlepiej jest trzymać na osobnej maszynie. System przechowywania danych w sieci jest istota organizacji pracy, ograniczania szkód i podnoszenia wydajności. Kiedy dane są dzielone pomiędzy dwa komputery sieciowe, można mieć do nich dostęp z wielu miejsc. Dlatego jeśli twój system napotka śmiertelny błąd albo skasujesz coś w stylu config.sys, możesz odtworzyć potrzebne pliki z drugiej maszyny, na której mogą one być zachowane. Możesz tam mieć pokaźnych rozmiarów bibliotekę plików MP3, aktualnie tworzony serwis WWW czy projekty, nad którymi właśnie pracujesz. Drugi komputer radzi sobie z tym wszystkim bez szemrania. Umożliwia przechowywanie istotnych danych bezp ecznie i nie dalej niż na lokalnym twardzielu.

Serwer gier

Jako czytelnik CD-Action prawdopodobnie grywasz czasem przez Sieć. I zapewne masz

kilku znajomych, którzy ci w tym pomagają. Drugi komputer nie jest raczej dość mocny, żeby odpalać strzelanki w 3D albo symulatory sportowe, ale zupełnie wystarczy do uruchomienia serwera gier. Jeżeli kiedvkolwiek grałeś przez Internet, wiesz jak trudno jest sie połaczyć z wiekszościa serwerów w Sieci. Kiedy uruchomisz swoją własną, dedykowaną maszynę, możesz się spodziewać znacznie lepszych pingów i poprawionej stabilności połączenia. Możesz przy tym rozdawać karty: decydować, jakie gry będą uruchomione i, co najważniejsze, kto pędzie mógł się gołączyć. Poradnik "krok po kroku" na temat skonfigurowania takiego serwera znajduje się w ramce obok.

Stary, ale jary

Szafa grajaca

MP3. Każdy je ma. Ostatnie badania wykazały, że przeciętny użytkownik posiada na swoim komputerze ponad 250 MB plików MP3. Przy omawianiu tego tematu nawet nie bedziemy próbowali dotknąć tematu legalności powielania nagrąń muzycznych czy też udostępniania ich przez Sieć bez uprzedniej pisemnej zgody właściciela i wydawcy. Zakładając więc, że masz wyłącznie muzykę, której rozprowadzanie jest w pełni dozwolone, możesz wykorzystać drugi komputer do stworzenia sieciowej biblio-

Z czasem zbiory plików MP3 zaczynają pożerać coraz więcej miejsca, które zapewne można wykorzystać w lepszy sposób. I w przeciwieństwie do dokumentów Worda i im podobnych empetrójki nie wymagają edycji, co oznacza, że mogą i powinny być odłożone w bezpieczne miejsce. Drugi komputer jest do tego idealnym narzędziem. Mając do dyspozycji prawie każdy odtwarzacz MP3, możesz posiadać zaawansowane funkcje do zarządzania plikami, dzięki czemu z łatwością posortujesz pliki, utworzysz listy odtwarzania i w inny, dowolny sposób wykorzystasz swoją muzykę, niezależnie od tego, czy znajduje się ona na loka nym, czy sieciowym komputerze. Więc czemu nie przenieść wszystkiego do dedykowanego, dostępnego z wielu miejsc folderu na osobnym komputerze?

Krok po kroku



dykowaną maszyną lub ednym z terminali, z których się gra. Dedyko wany komputer jest zazwyczaj szybszy, ale nie o to chodzi. Upewnii sie, że karta sieciowa i moden ą dobrze skonfigurowane, а паstępnie połącz się z Siecią.



res IP, otwierajac okienko Uruchom I wpisując 'winipcfg". Adres IP jes czteroczęściową liczbą, określaiaca, w którym miejscu w Sieci sie ny IP, ale najczęściej jest on przy-



Wygodnie lest spotkać kami w Sieci o określonej godzinie, ale równie dobrze można im wystać list z adresem IP, na którym uruchomiłeś serwer, aby wiedzieli, gdzie mają



menu konfiguracii trvbu niczyć maksymalną liczbę połaczeń, aby zapewnić odpowiednią szybkość gry, i określić hasło, żeby nikt niepowołany nie mógł się



5 lić gre. Po tym jak serwei nultiplayer, pozostałe komputery mogą zacząć się podłączać, a gracze wpadać w



IrDA

Wszyscy używamy technologii transmisji podczerwonej. Ale nowe osiągnięcia oznaczają, że użytkownicy pecetów bardzo szybko jeszcze lepiej zaznajomią się z tymi małymi, czerwonymi lampkami.

oprac. Łukasz Nowak

zuć okiem na tylną ściankę swojego komputera. Jeżeli choć troche przypomina maszynę Małpiszona, znajduje się tam plątanina kabli dochodzacych do modemu, drukarki, skanera i innych tego typu urządzeń zewnętrznych. Jest to dosyć nieprzyjazne miejsce i zawsze drżymy, kiedy przychodzi czas na okresowy maraton rozplątywania kabli, w nieunikniony sposób łączący się z ryzykiem zadrapania, poobijania, a nawet porażenia prądem. Czy nie byłoby miło, gdyby dało się pozbyć tych wszystkich kabli myszki, kla wiatury i drukarki? Wszyscy moglibyśmy żyć w świecie wolnym od nadmiarowych przewodów, gdzie podłączenie nowego urządzenia nie byłoby porównywalne z pracami Herkulesa i nie wymagałoby

Każdy, kto nie mieszka w odległej wiosce w Bieszczadach, musiał zauważyć, że w ciągu ostatnich pieciu lat IrDA stała sie obowiązkowym elementem większości urzadzeń przenośnych.

> sprawności manualnej, jaką ostatnio zaprezentowała Catherine Zeta Jones w filmie "Osaczeni".

> IrDA stał się najpopularniejszym standardem podłączania urządzeń przy niewielkich odległościach. Szybkość przesyłu danych jest w nim porównywalna z portem równoległym. W szybkim tempie podczerwień pojawia się wszędzie - od telefonów komórkowych po aparaty cyfrowe. To bardzo dobrze, gdyż do tej pory marnowała się w pilotach do telewizorów.

IrD, jak?

Ericsson R380 jest

urządzeniem PDA i

telefonem komórko-

wym w jednej obu

dowie. Port pod-

czerwieni pozwala

mu łączyć się z inny-

mi urzadzeniami, na

przykład w celu syn-

chronizacji listy kon

IrDA oznacza Infrared Data Association i jest to

Czadowe zabawki IR Sprzet Casio WOV-1 rat cyfrowy. Świetna sprawa. Wykorzystuje łącze podzerwone do przesyłania danych do komputera, dzięki zemu można skopiować zdjęcie, nie zdejmując zegar Zalety: bardzo wygodne, szybkie łącze IR: Wady: jakość obrazu nie jest fantastyczna i jest to ra-Compaq iPAQ Pocket PC Komputer iP Q firmy Compaq jest stylowym palmtopem wyposażonym w port podczerwieni. Napakowany . lo granic możliwości różnymi funkcjami, postada także jwyraźniejszy ekran, jaki można spotkać na rynku Zalety: mały, stylowy i przyjazny dla użytkownika, Wady: waga oraz zbył fozbudowane opłogramowania Siemens S35i WAP fiezwykle stylowy telefon wyposażony w funkcje też ninarza. Port IR umożliwie golączenie z komputerami otebookami i palmtopami. Zalety: świetny telefon z pełną obsługą podczerwienia Wady: stylistyka nie musi trafiać do każdene. Sharp PC-AX10 www.sharp.co.uk uży, wydajny komputer przenostry, że zintegrow. an percen IR. Kamunikacia z innveti aczadzenia drymi ze standardem trDA jak na pszykiad dru

Zalety: wygodny kompune przenośny naugycy zes

Nokia 8890

iarvoodnie maly i elegancki, interiejs podcze

palmeopa, Bednie działać tokże w USA.

Zalety: stylowy, doskonale wyposakony telefon

www.nokia.com.pl

Wady: nieco monotonne stelisty

Wady: beak przeglądarki WAP.

wana przez przemysł organizacja, którą założono w roku 1993, aby stworzyć i kontrolować międzynarodowe standardy transmisji danych w podczerwieni. W skrócie rzecz ujmując, standard IrDA umożliwia swobodne przesyłanie danych pomiedzy dwoma urządzeniami, jak na przykład laptop i drukarka. Technologia ta wykorzystuje skupioną wiązkę światła w paśmie podczerwonym, której czestotliwość mierzy się w terahercach (biliony herców). Jedynym warunkiem zastosowania IrDA jest posiadanie przez urządzenia wzajemnej widoczności w linii prostej i nieprzekraczanie odle-

głości kilku metrów.

IrDA sama w sobie nie jest wcale nową technologią. W zasadzie wszyscy korzystamy z zalet IrDA każdego dnia, na przykład w pi lotach do telewizorów. Ile razy opadłeś bezwiednie na kanapę przed ekranem tylko po to, żeby przypomnieć sobie, że zapomniałeś włączyć telewizor? Nam się to zdarza bez przerwy i dlatego kochamy to epokowe urządzenie sterujące. Dopóki istnieje bezpośrednia widoczność między nadajnikami. nie ma żadnego problemu. Różnica pomiedzy połączeniami podczerwonymi stosowanymi w pilotach i palmtopach to przede wszystkim szybkość transferu danych. Pilot telewizyjny nie jest urządzeniem, które wymagałoby przesyłania kilkunastu MB na sekundę, więc jego szybkość jest względnie niska. Jednakże nowe porty IrDA mogą bez problemu osiągnąć takie parametry.

Bezprzewodowy świat

Każdy, kto nie mieszka w odległej wiosce w Bieszczadach, musiał zauważyć, że w ciągu ostatnich pięciu lat IrDA stała się obowiązkowym elementem większości urządzeń przenośnych. Długo by szukać modelu palmtopa, który nie posiadałby portu podczerwieni. Łącząc taki komputer z odpowiednio wyposażonym telefonem komórkowym, można w dowolnym miejscu pisać i wysyłać listy pocztą elektroniczną. Aż trudno tutaj nie wspomnieć o wzruszających reklamach firmy Palm, które można było oglądać w telewizji kilka miesięcy temu.

Mężczyzna i kobieta siedzą w pociągach, które za moment odjadą w przeciwnych kierunkach, ale w ostatniej chwili wyciągają swoje palmtopy i przesyłają sobie nawzajem numery telefonów. Jakie to romantycz-

Martwa podczerwień?

Standard IrDA z pewnością nie umrze w ciągu najbliższych lat ze względu na bardzo dużą liczbę działających urządzeń. W przyszłości będzie także możliwe zastosowanie łącz podczerwonych przy znacznie większych odległościach z zastosowaniem wiekszej mocy nadajników. Również szybkości transferu danych powinny wzrosnąć - przemysł przewiduje, że przepustowość 15 Mbps lub wyższa stanie sie standardem w ciągu kilku lat. Tak wiec w niedalekiej przyszłości będziemy mogli kontrolować odkurzacz za pomocą komputera PC. Postępy w technologii IR oznaczają także, że niedługo stanie się ona dostatecznie tania, żeby instalować ją w różnego rodzaju urządzeniach domowych.

Dzięki znacznemu podniesieniu szybkości działania można mieć nadzieję, że będzie możliwe ściąganie plików MP3 lub WMA za pomoca podczerwieni. Wyobraź sobie, że wchodzisz do klubu i słyszysz muzyczkę, która po prostu musisz mieć. Mając szybki port IR w swoim przenośnym komputerze, mógłbyś natychmiast ściagnąć ten utwór bezpośrednio ze stanowiska DJ-a. Nie jest to tak nieprawdopodobne, jak się wydaje, ponieważ firma Rio Audio (producent odtwarzaczy MP3 o nazwie RIO) już otwarcie mówi o zainstalowaniu takiego systemu.

Uwzględnienie tych wszystkich czynników pozwala sądzić, że przyszłość podczerwieni wygląda raczej interesująco i z całą pewnością, w ciągu kilku lat, zobaczymy znacznie większą liczbę produktów wykorzystujących tę technologię. Gdyby tylko Kosmiczny Małpiszon mógł sobie wszczepić swój własny port IR, nie musielibyśmy czekać co miesiąc, aż zstąpi na Ziemię i obdarzy nas swoją mądrością.

Technologie Alternatywy dla podczerwieni

lak juž Višponmielišovy. IrDA nië jëst juž pjerivisësj mladoši i technologija, ale ju oważne chmury. A to za sprawą technologii o nazwie Blugiopila.

171 Sprzet na wie -

uetooth řóžní się od podczerwieni pod kilkoma względami, z których najważ ejszy to brak konieczności bezpośredniej wzajemnej widoczności urządzeń. Blu tooth wykorzystuje do transmisji danych fale radiowe i bez przerwy zmienia swoia estotliwość, aby uniknąć zakłócen ze strony innych nadamików. Ma w przybliże iu pudobny zasięg działania - około 10 metrow, jednak oferuje znacznie mniejsza repustowość, średnio w okolicach 700 Kbps, co w porównaniu z kilkunastoma Abps dla podczetwieni nie jest rewelacyjnym wynikiem. Mimo to Bluetooth może anowić poważną konkurencję dla IrDA w wielu popularnych zastosowaniach.



Sluchawki Bluetooth, takie jak to urządzenie firmy Ericsson, sprawią, że zapomnisz o tragicznych zestawach hands-free. A idąc ulicą będziesz wyglądał jak facet, który świeżo wyskoczył z filmu Star Trek



Pomimo że lista gadżetów Bluetooth ogranicza się chwilowo do na rynku cala masa urządzeń do komputerów stacjonarnych i

02/200

Jak zainstalować dżojstik

Drążek uciechy

Cała istota interaktywnego grania tkwi w twojej spoconej dłoni. Doświadcz podniecenia i poczuj prawdziwa moc. Ale najpierw musisz go zainstalować...

oprac. Łukasz Nowak

stalacji ogranicza się do podłączenia wtyczki do odpowiedniego gniazdniczym niezmąconej pewności, że twój now pewnym momencie życia staneli bądź sterowników odpalili gre tylko po to, aby poz'omu Windows, jak w tym przykładzie.

apewne myślisz, że cała sprawa in- przekonać się, że nie są w stanie kontrolować

ka, odpalenia ulubionej gry i oczekiwania w Tu i teraz rozwiążemy wszystkie takie problemy raz na zawsze. Dżojstik, którego będziemy używiuśki, błyszczący dżoj będzie działał bez za- wać w tym przykładzie, to SideWinder Force rzutu. Niestety, w rzeczywistości nie zawsze Feedback 2 produkcji Microsoftu. Jednak spojest to tak proste i oczywiste. Chyba wszyscy sób postępowania jest prawie identyczny dla wszystkich innych urządzeń, takich jak kierowstaną w sytuacji, gdy po podłączeniu właśnie – nica czy pad, bez względu na producenta. Różkupionego drążka z force feedbackiem i za- nica może być w dostarczonym oprogramowainstalowaniu (jak się wydawało) wszystkich niu, ale konfiguracja może i tak odbywać się z

Sterowniki

Kiedy kupujesz nowy dzojstik lub inny kontroler, zawsze warto aprawdzić stronę producenta w poszi uaktualnień i nowych sterownków. Dla przykladu, gdy podlączyliśmy SideWindera do naszego testowego nece ta, nie chorel działać poprawnie. Po rozmowie z pomccą techniczną okazalo się, że istnieje uaktualnienie, które rozwiązuje pojawiające się problemy. Musieliemy jedynie ściągnać odpowiedni plik ze strony producenta topisu szukaj w instrukcji bądź na stronie) oraz zainstalować go Volla, marny perfekcyjnie działającego dźoja!

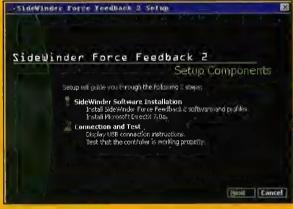
Krok po kroku



Nyjmij swój nowy, błyszczący drążek z pudelka i odszukaj dysk ze sterownimi. Upewnij się, że masz wolny port USB z tyłu komputera. Złącze USB wygląda jak mała, pozioma szczelina i nie powinno być trudne do znalezienia. Jed nak nie podłączaj jeszcze do niego dżoja!



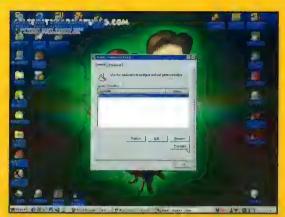
Podłącz drążek do pustego portu USB i pozwól, aby Windows wykrył nowy rzęt. Warto mieć pod ręką płytkę z Windows, gdyż może trzeba będzie oś z niej skopiować. Zawsze dobrze jest zainstalować oprogramowanie przed podłaczeniem urzadzenia USB.



Włóż do napędu dysk ze sterownikami (tutaj są one na płycie CD-ROM). oczekaj na uruchomienie się programu instalacyjnego. Po włożeniu płytki amowanie powinno samo się odpalić. Jeżeli nie, poszukaj pliku setup.exe na



towanie dżojstika. Jeżeli okaże się, że nie odpowiada, jeszcze raz zainstaluj oprogramowanie lub sprawdź, czy nie ma uaktualnień na stronie producenta. Więcej informacji na ten ternat znajduje się w ramce "Sterowniki"



Teraz trzeba skonfigurować nasz dżojstik. Otwórz okno Kontrolery Gier, kliając odpowiednią ikonę w Panelu Sterowania, albo za pomocą skrótu, który często pojawia się w oprogramowaniu dżoja, do programu takiego jak SideWinder Central. Powinieneś zobaczyć następujące okienko.



eżeli masz problem z konfiguracją dżojstika w grze, możesz to zrobić wykostując zakładkę Recorder. Za pomocą myszki wybierz akcję, którą chcesz rować, nadaj jej nazwę, a następnie podaj właściwy klawisz, który znajduje



Kliknij zakładkę Właściwości (Properties), a zobaczysz tego typu okienko. Możesz tutaj sprawdzić, czy wszystkie elementy dżoja działają poprawnie. Kliknij zakładkę Test. Będziesz mógł przekonać się, czy przyciski i drążek przekazują



możesz w dowolnym momencie wrócić do okna Kontrolery Gier, aby wpro

Cieklokrystaliczny krajobraz

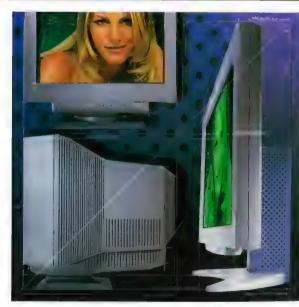
Płaskie ekrany

Popatrz tylko na to nieporadne, olbrzymie pudło zajmujące miejsce na twoim biurku. Na pewno musi istnieć w dzisiejszych czasach jakaś alternatywa? Owszem, istnieje - nosi nazwę panelu ciekłokrystalicznego (LCD).

oprac. Łukasz Nowak

ormalny monitor z lampą kineskopowa, zwany czasem także CRT (Cathode Ray Tube), posiada ekran, który jest minimalnje zakrzywiony, tak jak pozornie płaska droga nie jest do końca płaska za sprawa krzywizny ziemi. Standardowe, pudełkowate monitory są niczym innym jak przestrzenią zamkniętą w lampę kineskopową, w której poruszają się elektrony, rysujące na ekranie widzialny obraz. Problemem monitorów CRT jest ich wielkość pochłaniająca sporo miejsca na biurku, nie wspominając już o trudności w transporcie i późniejszym przenoszeniu.

Więc czym właściwie jest płaski panel? Na początek można powiedzieć, że dokładnym przeciwieństwem monitora z kineskopem. Jest cienki, lekki i elegancki, ale niestety o wiele bardziej kosztowny. Wyświetlacze LCD są podświetlane od tyłu, a piksele są zaczerniane lub nie w zależności od tego, czy masz je widzieć, czy nie. Ludzie postrzegają kolor jako światło o określonej barwie, odbite od obserwowanej powierzchni. Na przykład, pomalowana na zielono ścia na pochłania światło o wszystkich barwach, poza zieloną. Tak samo stosowanie filtrów fotograficznych nieco zmie nia obraz, gdyż część spektrum zostaje



| Monitor CRT jest niczym innym jak bardzo dokładnym telewizorem o wysokiej rozdzielczości.

pochłonieta. Na podobnej zasadzie piksele ekranu LCD są włączane lub wyłączane przez elektronikę, dzięki czemu są albo przezroczyste, albo kolorowe. co

Podłaczenie

Cyfrowe dylematy

Istnieje jeszcze jeden, poważny problem dotyczący paneli LCD, o którym dotąd nie wspomnieliśmy. I jak to zwykle dal wykorzystuje analogowy sposób podłączania, bywa w przemyśle komputerowym, powoduje go niezgoda – co bardzo negatywnie wpływa na jakość obrazu. producentów w kwestii używanych standardów. Monitor z kineskopem jest urządzeniem analogowym, natomiast panel ciekłokrystaliczny jest w 100 procentach cyfrowy. Sko sażanych w odpowiednie złącza i można mieć naro komputer jest także urządzeniem cyfrowym, wydawałoby się, że panele będą do niego idealnie pasować. Niestety, istnieje kilka sprzecznych ze sobą standardów podłączania wyświetlacza LCD do karty graficznej. Z tego powodu producenci niechętnie wyposażają swoje karty w złącza cy- dzie rozwiązany.

frowe dla paneli, a wiekszość urządzeń LCD na-

Powoli coraz wiecei kart graficznych iest wypodzieje że niedługo zostanie ustalony jeden standard i skończą się trudności. Sytuacja dzisiaj wygląda o wiele lepiej niż rok czy dwa lata temu i wszystko wskazuje na to, że wkrótce problem bę-



blokuje odpowiednie długości fali.

Panele LCD mogą być idealnie płaskie, gdyż ich konstrukcja nie zawiera pokaźnych kineskopów, które musiałyby się zmieścić w obudowie. Skoro wiec ekrany ciekłokrystaliczne są tak małe i lekkie, to dlaczego ciągle kupujemy komputery ze standardowymi monitorami? Oczywiście rozmiary i waga są istotne, a mała grubość ekranu LCD jest nieocenioną zaletą, ale to nie wszystko, co decyduje o całkowitej wartości użytkowej.

Wydajność

W panelu LCD światło musi przejść dokładnie przez każdy piksel, aby użytkownik mógł zobaczyć pełny obraz. Jeżeli wyobrazić sobie piksel jako małą rurkę, łatwo można uzmysłowić sobie, że obserwator musi siedzieć prawie dokładnie na wprost ekranu, aby cokolwiek widzieć. W świecie, w którym chcemy, aby technologia dostosowywała się do nas, jest to bardzo istotne ograniczenie. Na szczęście technologia ciekłokrystaliczna ciągle sie rozwija i producenci monitorów znaleźli sposób na zmienienie konstrukcji, dzięki czemu dopuszczalny kąt patrzenia na panel LCD jest dziś praktycznie taki sam, jak w przypadku monitorów CRT. Niestety, wciąż tylko prawie.

Na dodatek płaskie panele kosztują nieporównywalnie więcej od standardowych monitorów. Jako że technologia LCD jest wciąż młoda i nadal się zmie-

Zargon

Skrót od Cathode-Ray Tube (kineskop). Są to specjalne tuby prózniowe, w których obraz jest tworzony, gdy strumień elektronów uderza w fosforyzującą powierzchnie. Wiekszość monitorów posiada kineskopy. Trzy działa elektronowe generują wąskie wiązki elektronów, które tworzą male, jasne płamki, w momencie gdy uderzają o powierzchnię pokrytą luminoforem. Plamki te nazywane

Technologia LCD (liquid crystal display) pozwala na stworzenie monitora o znacznie mniejszych rozmiarach niż przy zastosowaniu kineskopu. Dzieje się tak, odyż zasada ich działania jest blokowanie światła, a nie jego emisja. Wiekszość paneli LCD wykorzystuje aktywną matrycę punktów, z tranzystorem unieszczonym przy każdym pikselu. To umożliwia uzyskanie częstotliwości odświeżania zbliżonej do urządzeń CRT.

Jest to podstawowy element obrazu na ekranie monitora lub w pliku graficznym. W przypadku urządzeń CRT fizyczny rozmiar piksela zależy od ustawionej rozdzielczości. Panele LCD mają ten parametr ustalony na stale

nia, wielkość produkcji tego typu urządzeń jest nadal znikoma. Między innymi dlatego kupno panelu o przekątnej 15" będzie kosztować przynajmniej 5000 zł, a podniesienie rozmiaru do 18" sprawi, że cena wzrośnie nawet do 20 000 zł. Co prawda te rozmiary dotyczą rzeczywistych obszarów widzialnych, a co za tym idzie - są większe niż w przypadku monitorów z kineskopem, gdzie trzeba odjąć od jednego do dwóch cali. Dlatego 15" LCD jest porównywalny z monitorem 17", a 18" LCD z 19". Jednak nawet przy tym założeniu różnica cen jest potworna.

Inne nowości

Podstawową różnicą pomiędzy technologiami CRT i LCD jest to, że piksele w panelu LCD sa na stałe umieszczone w sztywnej siatce, która nie może się zmieniać. W przypadku monitorów z kineskopem pozycja każdego punktu jest ustalana kilkadziesiąt razy na sekundę. Jednym z efektów jest możliwość zmiany rozdzielczości. W zwykłym monitorze może ona sie zmieniać bardzo szybko i praktycznie bez żadnych ograniczeń. Natomiast w przypadku panelu LCD jest ona w zasadzie ustawiona na sztywno, iako że każdy punkt ekranu odpowiada dokładnie jednemu pikselowi wyświetlacza. Wydaje się, że nie jest to duży problem, jednak dopiero gdy nie można zmieniać rozdzielczości, okazuje sie, jak często jest to potrzebne. Niestety panele LCD nie sa także idealne do prezentacji szybko zmieniających się obrazów (na przykład w grach czy filmach). Technologia nie pozwala jeszcze na dostatecznie szybkie zmiany koloru piksela. Problem ten powinien zostać rozwiązany w

Kupić, nie kupić?

Czy powinieneś natychmiast wyrzucić swój stary monitor i pędem wybrać się do sklepu po nowiuśki panel LCD? Jeżeli rzadko odpalasz szybkie gry 3D pieniądze nie stanowią dla ciebie żadnego problemu, a ponadto nadzwyczaj cenisz miejsce na biurku, panele cieklokrystaliczne są dokładnie dla ciebie. Urządzenia te obecnie czesto opiawiaja się w sklepach czy bankach, ale bandzo rzadko w domach. W przynadku zastogowania w hiznesie oszczedności w przestrzeni biurowei z czasem się zwracają. Netomiast, w orzypadku zastosowania w domu sorawa. ma sie nieco inaczej - wyświetlacze wciąż nie radzą sobie z szybko zmien ającą się grafiką, która jest potrzebna w grach. Jednak rozwiązanie tego prolemu nie jest już tak bardzo odlegle.

Cena jest mimo wszystko zabójcza i nic się tutaj nie zmieni przez najblizsze kilka lat. Wyświetlacz liyama 3813 15" kosztuje 5200 zł i jest mniej więcej porównywalny z analogowym monitorem tego samego producenta (livama Vision Master Pro 410 17"). który kosztuje około 1600 zł. Przy takiej różnicy cen nietruono domyślić się, dlaczego panele nie są ieszcze bardzo popularne!

ciągu najbliższych miesięcy, jednak w chwili obecnej gry na LCD wyglądają nieco mgliście, gdyż poruszające się postacie pozostawiają na moment cień swojej poprzedniej pozycji.

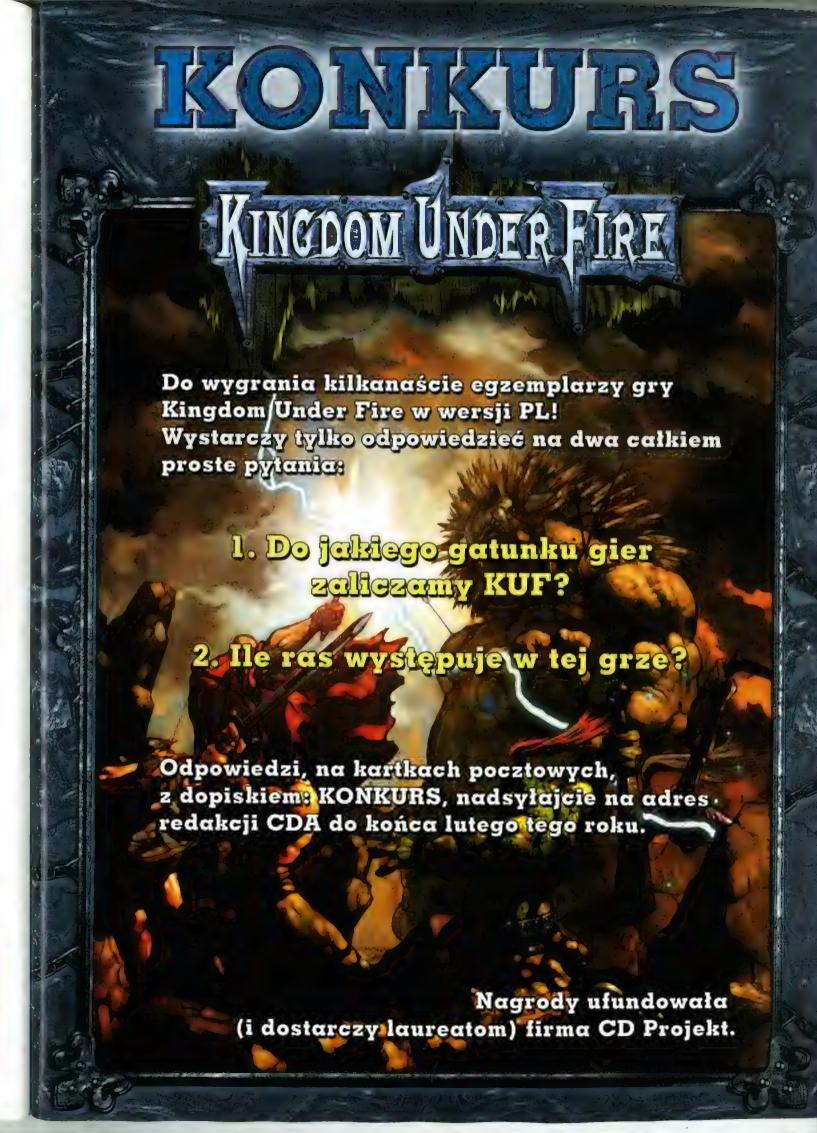
Pomimo swoich wad panele LCD wyglądają bardzo atrakcyjnie i raczej wiemy, co wolelibyśmy widzieć na naszych biurkach zamiast tych wielgachnych pudeł.

Istnieje wiele różnic pomiędzy urządzeniami LCD a CRT. Największą z nich iest cena!





Płaskie panele LCD są niewiarygodnie lekkie i płaskie. Prawdziwe





1200 x 2400 ppi rzeczywistej rozdzielo optycznej, 42-bitowe próbkowanie koloró łącze USB do szybkiego przesyłania danyc raz łatwego przełączania pomiędzy kompu ami. Skaner Agfy równie ładnie się prezenti pod kolorową klapką posiada 4 programo alne przyciski do skanowania. Każdemu z nich nożna przydzielić inne zadanie. Czwarty przy cisk zawsze uruchamia program ScanWise okazuje szybki podgląd interaktywnego ska nera. By móc kolorystycznie dopasować skane do pozostałego sprzętu, producent dostarcza trzy zestawy dodatkowych, półprzezroczystyc lapek i uchwytów w kolorze niebieskim, gra kowym i pomarzńczowym. Dzieki wspaniałe mu oprogramowaniu, które użytkownik dosta e wraz ze skanerem, można uzyskać doskoga e rezultaty pracy. Przy użyciu ScanWise i programu do rozpoznawania tekstu Readiris, doumenty sa drukowane i przetwarzane na tekst. który można nastennie edytować. Dzieki Corel Print Office 2000 można zaprojektować własne wizytówki lub wydać pismo z artystycznie retuszowanymi obrazami, e50 automatycznie zapisuje skany we wszystkich rodzajach forma tów, rozdzielczościach i miejscach. Potem moż na zdecydować, czy zeskanowane zdiecie ma być wydrukowane, przesłane poczta elektro niczna, faksem, czy też wklejone do dokumen tu. e50 połaczony jest z komputerem za pośred nictwem portu USB Cena: 1216 zl brutto

www.cadena.com.p

Nowa płaska seria CTX-a



nitorów CTX. Jest to seria eX z pl

lawej seri) eX będzie manitar 17" EX71 odel ten wyróżnia się wysoką jakością obra

Intel Pentium 4 1.5 GHz

Pogoń za szybkością nie ustaje, a interesujący się sprzętem komputerowym czytelnicy zapewne z zapartym tchem obserwują wojne na górze, jak popularnie nazywana jest rywalizacja dwóch gigantów, Intela i AMD. Po premierach procesorów z serii Thunderbird taktowanych zegarem 1,5 GHz konkurent odpowiedział układem P4.

Maciej Lewczuk

trzymaliśmy ostatnio do testów komputer firmy ACT wyposażony w płyte Intel D850GB, zbudowaną przy wykorzystaniu układów logiki i850, które przeznaczone są do obsługi tychże proce-

sorów. Jako że chipset ten ob sługu e jedynie moduły pamieci produkowane przez firmę RAMBUS, komputer ma zamontowane dwie takie kości o pojemności 128 MB każda. Pozostałe dwa banki obsadzono specialnymi płytkami-terminatorami, bez których system nie może działać. Karta grafiki to model Gladiac firmy Elsa, wyposażony w układ Nvidia Ge-Force 2 GTS i 32 MB pamieci dziemy także stację dyskietek to IBM DTLA-307030. Nie mogę pominąć obudowy, która na pierwszy rzut oka wygląda jak standardowa ATX. lecz jest to nader złudne wrażenie. Blachy sa praktycznie identyczne iak w przypadku kla-

sycznej obudowy, lecz zasilacz to temat na osobny artykuł. Do płyty podłącza się nie tylko standardową wiązkę przewodów zakończoną wtyczką, ale także dodatkowe dwa przewody doprowadzające energię do podzespołów

płyty, co oznacza, że wymagany jest zasilacz nowszej generacji (ATX 2.0).

Tak szybko startującego systemu operacyjnego nie dane nam było do tej pory oglądać, dlatego też z zaciekawieniem przystapiliśmy do testów. Przede wszystkim sprawdziliśmy szybkość działania komputera w popularnych grach oraz aplikaciach testujacych predkość działania w trzech wymiarach. W tabelce możecie zobaczyć wyniki uzyskane przez tę maszynę.



Słusznych rozmiarów radiator wykonano z aluminium, co za-SGRAM DDR. Oczywiście znajpewniło doskonałą przewodność cieplną, a rozpraszaniem tej energii zajmuje się wentylator Sanyo Denki.

Quake II OpenGL Quake III Arena



Płyta główna wymaga zasilacza dostarczającego energii poprzez ziącza zgodne ze standardem ATX 2.0, a jest to zasilanie główne plus dodatkowe dwa przewody.

3,5 cala oraz napęd DVD Samsung SD-612BD. W obudowie MidiTower zamontowano dodatkowy wentylator wywiewający gorące powietrze z wnętrza, co wydatnie wpływa na niezawodność zestawu. Dysk twardy

Jeśli ktoś jest-zainteresowany zakupem takiej maszyny, to nie polecam nabywania osobno wszystkich komponentów, gdyż można się wpędzić w błędne koło. Skoro ma to być sprawnie działający komputer, to powierzcie jego zmontowanie wykwalifikowanym pra-

cownikom firmy certyfiko



Pamieci RAMBUS RIMM są przystosowane do pracy z magistralą 800 MHz, lecz w przypadku płyt do P4 wymagane jest zastosowanie terminatorów w nieobsadzonych gniazdach.

intel Pontium 4 1,5 GHz

azdo: 423 PIN SOCKET pistrala systemowa: 400 MHz ache 2 poziomu: 256 KB Minusy
• wymaga pamięci RAMBUS bardzo wysoka wydajność FSB 400 MHz

Leadtek GeForce2 MX DH

Wiele firm produkuje karty zawierające oprócz standardowych wyjść, służących do podłączenia monitora, także inne pozwalające na wyprowadzanie sygnału do telewizora czy magnetowidu poprzez złącza Composite lub S-Video, a nawet do obstuai okularów 3D.

razem przedstawimy karte Leadtek WinFast GeForce 2 MX Dual Head... lesz-

cze trochę i nazwa będzie dłuższa niż artykuł. Jak wskazuje jeden z członów nazwy, kartę zbudowano wykorzystując kość akceleratora GeForce 2 MX. zaprojektowanego produkowanego przez firmę Nvidia. Na powierzchni układu zamontowano spory radiator z wentylatorem, pomimo zapewnień projektanta akceleratora, że nie wymaga on chłodzenia. Trzydzieści dwa megabajty pa-

Ounke II Quaire III Arena **DMarks** 4951 30Marks 4147 3D Mark 2000

mięci pozwalają na bezproblemowa prace układu w najwyższych rozdzielczościach z 32 - bitową paletą barw oraz na obsługę nawet dość sporej wielkości tekstur jaki na buforowanie tworzonego obrazu 3D.

Karta prawie nie różni się od innych tego typu urządzeń, a charakterystyczną jej cechą jest fakt, że posiada dwa wyprowadzenia sygnału dla monitorów. Większość czytelników zakrzyknie, że jest to zupełnie niepotrzebne i po części przyznam im rację, gdyż graczom jest to raczej nieprzydatne. Inaczej sytuacja przedstawia się w przypadku użytkowników zajmują-



cych się na przykład grafiką czy wykorzystujących kilka aplikacji jednocześnie. Dla nich przełaczanie kilku okien często jest meka, gdyż dość mocno

Obraz wy-

świetlany na

dwóch monito

rach może być

przydatny grafikom

lub projektantom, a moc

układu przyda sie w

rozprasza i traci się czas na szukanie potrzebnej w danej chwili aplikacji. Drugi monitor pozwala korzystać z jakby dwóch pulpitów jednocześnie, czyli można na jednym urządzeniu pracować z główna aplikacja, a na drugim na przykład uruchomić katalog potrzebnych obiektów czy przydatnych tekstur. Jest to tak zwany tryb Extended Desktop, czyli rozszerzony pulpit. Drugą opcją jest Clone. pozwala ona na kierowanie tych samych danych na obydwa wyj-

ścia, co jest przydatne na przykład podczas konferencji, gdy do jednego podłącza się monitor, a do drugiego na przykład projektor.

Dobrze opracowane sterowniki i niezłe parametry akceleratora są dużymi atutami karty Leadtek WinFast GeForce 2 MX DH, a jeśli chodzi o jakość generowanego obrazu, to urządzenie przegrywa jedynie z konstrukcjami firmy Matrox. Jeśli oprócz grania czesto pracujecie z kilkoma aplikacjami i na dodatek stać was na posiadanie dwóch monitorów, to ta konstrukcja jest tym, czym powinniście się zainteresować.

dwa wyjścia na monito

Sprzetowe

177 Rynek krajowy

owa seria monitorów CTX soelnia najwy e normy bezpieczeństwa EPA, CE, MPRI TCO99 oraz objęta jest 3-letnią gwa-

rowana cena detaliczna brutto to 1449

Profesjonalny obraz



irma TORNADO 2000 S.A. podpisała umo vę dystrybucyjną z firmą Miro Displays GmbH Niemiec, będącą częścią koncernu KDS (KDS jest jednym z największych producentów moprów komputerowych na świecie, będącym ędzy innymi dostawcą numer 2 - dane za 999 rok wg Stanford Resources - na najbar iej wymagającym rynku amerykańskim). V ofercie dystrybutora znajdą się monitory anele LCD obejmujące marki Miro i Radiu ełniające najbardziej wymagające oczekiwa ia użytkowników aplikacji zarówno dla platorm PC, jak i dla Apple Macintosh.

Linia monitorów Miro obejmuje modele CRT od 17 do 21 cali oraz panele LCD 15 i 18 cali dące kombinacją nowoczesności, wysokie kości wykonania i ergonomii (potwierdzo ej m.in. normami TCO 99) oraz bardzo atrakjnej ceny. Są one adresowane zarówno do erokiego grona użytkowników domowych

idius należy do korporacji Miro. Monitory od marką Radius produkowane są na kine pach FD Trinitron Sony, Natomiast ekrany D Radius oferują jedne z najlepszych para one są głównie dla grafików oraz osób pra ących z aplikacjami CAD/CAM/CAE. Ni kich, którzy szukają monitora dla gra ija norme TCO'99, która rygorystycz



www.nikkeibp.asiabiztech.com



ania konfiguracji, czyli na przykład dokłada ie pamięci czy podłączanie dysków twardych oczywiście moga to być komponenty dosteg ne na rynku. Modyfikacje nie powodują utraty gwarancji na urządzenia, a jest to racze zadko spotykana praktyka. Altos 350 to maszyna, którą poleca się głównie firmom two rzącym niewielkie sieci komputerowe, czyl jurtowniom lub biurom. Sercem jest proce sor Intel Pentium III. a dodatkowo dołaczany iest pakiet aplikacji pozwalający na konfigu rację i zarządzanie pracą sieci. Model 600 może korzystać z mocy jednego, a także dwóch procesorów Intela (kontroler Ultra 160 SCS). Przeznaczony jest do rozwijających się firm. Serwer pozwala na dodanie do niego napedu Hot-Śwap, czyli kieszeni z dyskami tóre można podłaczać nawet w trakcie dziafania komputera. Altos 1200 różni się od poprzednika głównie obudowa. BigTower luk możliwościa montażu w szafkach typu Rack. Dodatkowo można zakupić zasilacze i systemy chłodzenia, które w znaczny sposób zwiekszają beznieczeństwo całego systemu. Urzadzenie iest w stanie stworzyć macierz o maksymalne ojemności stu osiemdziesięciu dwóch gigaajtów uzupełnianych przez dyski Hot-Swar o sumarycznej pojemności do dwustu szesna stu gigabajtów. Model 2200 jest już napraw le mocną maszyną, która jest w stanie praco vać nawet z czterema procesorami Intel Pen ium Xeon i pamięcią o maksymalnej pojem ości szesnastu gigabajtów

Kieszonkowy modem



ych modem Pocket 56K USB. Jak wskazu ma nazwa, podłącza się go przez szerego ort USB, co pozwala na bezproblemowa

Drży, strzela i Bóg wie, co jeszcze

Wydawało mi się, że dżojstiki wyposażono już we wszystkie gadżety pozwalające na dokłodniejsze sterowanie, używanie niezliozonych opcji, bez konieczności sięgania do klawiatury, i umożliwiające graczowi odczucie podczas zabawy interakcji z wirtualnym otoczeniem. Mylitem się...

ogitech, prezentując model WingMan Force 3D, pokazał prawdziwe mistrzostwo świata, gdyż w tak niewielkiej konstrukcji zawarł praktycznie większość dostępnych obecnie technologii poprawiających prace z tego typu urządzeniami. Minał jakiś czas i pojawił się dżojstik, który jest jeszcze ciekawszy niż poprzednik. Jest to model WingMan Strike Force 3D i jego gabaryty nie są już tak kompaktowe, jak w przypadku poprzedniej konstrukcji. Solidnych rozmiarów podstawa posiada pięć nóżek wykonanych z gumy o dość dużej wartości ciernej, dzięki której na praktycznie każdej powierzchni urządzenie bedzie stabilne i nie pozwoli na przesuwanie się całości nawet przy intensywnej zabaw'e, co bardziej krewkich graczy. Manetkę zaprojektowano w sposób bardzo ergonomiczny, dzięki czemu spędzanie nawet długich zimowowiosennych godzin na niszczeniu rzeszy przeciwników lub sterowaniu ulubionymi postaciami czy pojazdami nie powoduje zmęczenia i bólu nadgarstka. Drążek przystosowano jedynie dla praworecznych graczy i nie ma możliwości. by Logitech stworzył także alternatywne rozwiązanie dla mańkutów. Manetke można wychylać w dwóch płaszczy znach, ale istnieje możliwość obracania jej o trzydzieści stopni w każdą stronę wokół osi pionowej, dzięki tej właściwości można korzystać z tak przydatnej funkcji symulatorów lotu jak orczyk. Żagen zapalony wielbiciel tego typu rozrywki nie wyobraża sobie zabawy bez tego urządzenia. które dodatkowo poprawia realizm gry.

Na manetce umieszczono sporo przycisków i dodatkowych przełaczników, a wśród nich niezastąpiony cyngiel obsługiwany palcem wskazującym. Na tak zwanej główce znalazły się trzy przyciski oraz... dwa niezależne przełączniki grzybkowe zwane z angielska hat. Są to jakby dwa ośmiokierunkowe min'dżojstki analogowe, pozwalające na przykład na rozglądanie się po kabinie samolotu, wybór celu na ekranie radaru czy zmianę aktualnie potrzebnej broni. Działają one bardzo precyzyjnie i dość często przydają się. szczególnie w sytuacjach, gdy trzeba wykonać szybki manewr połaczony na przykład ze zmianą rakiet na działko pokładowe.

Na podstawie projektanci przewidzie i miejsce dla dwóch dodatkowych przycisków obsługiwanych palcami lewej dłoni. Pomiędzy nimi umieszczono ni mniej, ni więcej tylko... rolke, taka sama, jak w większości myszek. Do czego można jej używać w dżojstiku? Przecież nie przegląda się za jego pomoca stron WWW. Dz eki rolce każdy jest w stanie szybko zmieniać broń, a przede wszystkim szybciej strzelać, gdyż przyporządkowanie jej funkcji strzału sprawia, że obrót o jeden skok zapadk' powoduje uruchomienie spustu. Dzięki temu, wystrzelenie kilkuset napojów w ciągu



minuty nie sprawi już nikomu najmniejszego problemu. Jest to szczególnie ważne, gdy od szybkości zależy wynik lub przeprowadzenie sterowanego obiektu przez kolejny po-

Producent nie zapomniał także o takim gadżecie, jakim jest przepustnica. Każdy jest w stanie wygodnie obsługiwać ją kciukiem lewei dłoni. Działa wystarczająco precyzyjnie, by można było korzystać z niej podczas zabawy symulatorami wszelkiej maści, a tak jak orczyk jest to jedna z opcji bardzo ważnych dla maniaków szeroko pojętego realizmu w grach komputerowych. Jako że WingMan Strike Force 3D jest konstrukcją bardzo zaawansowaną technologicznie, nie mogło zabraknąć takiego dodatku, jakim jest system sprzężenia zwrotnego, znanego pod popularną angielska nazwa Force Feedback. System ten pozwala na przekazywanie wszelkiego rodzaju wstrząsów, uderzeń czy innych kinetycznych doznań, jakie mogą towarzyszyć symulacjom lotu. wyścigów samochodowych czy strzelaninom. W tym modelu, tak jak w poprzedniej konstrukcji, działa on pardzo dobrze, choć w głównej mierze zależy od implementacji tego typu technologii w grach.

Wszystkie funkcje dżojstika można ustalać w aplikacji Wing-Man Profiler. Dzięki niej można przyporządkować każdemu elementow osobną funkcję, a nawet pewne sekwencje klawiszy lub przycisków, czyli tak zwane comba.

Logitech WingMan Strike Force 3D jest świetną konstrukcją zawierającą całą masę przydatnych funkcji, co pozwala na pewniejsze sterowanie obiektami w grach komputerowych, a Force Feedback zapewnia dużą dawkę realizmu.

Minusy

Setki tipsów i trainerów, edytory, narzędzia dla "hackerów", patche, save-game'y, kilkaset polskich Tylko 25 zl poradników i solucji. Jedyny tego typu produkt w Polsce. To, co najlepsze, najnowsze, najbardziej potrzebne dla gracza, jest na tym kompakcie. Zamów jeszcze dziś... Blankiet zamówień znajdziesz na stronie 193 Infolinia - (071) 34 120 83, e-mail: dan@silvershark.com.pl

Tipsomaniak użyteczny w każdej sytuacji

CD-ACTION 6 02/2001

Sprzetowe

rłów, iak V.90 i KS6Flex, Urządzenie zgo crosoftu. Cena morlemu ma nie s ystu pięćdziesięciu złotych.

Chiński humanoid



ina Science and odżce i przekazywa

kowców jest dość spore jak na swój wiek nierzy prawie półtora metra wysokości i waży wadzieścia kilogramów. Prędkość, z Jaka może pokonywać gładkie powierzchnie, to dwa kroki na sekundę, czyli sto dwadzieścia

www.xinhua.org

PCI-X

Nowy standard mocno już podstarzałej magistrali PCI, czyli PCI-X, nie pozostał długo na deskach kreślarskich", lecz z fazy prototypó został zaimplementowany w działających urządzeniach, a mianowicie w płytach głównych firmy Compaq. Technologia ta pozwala na ponad podwójne zwiększenie przepustowości szyny PCI. co zaowocuje zwiększenien wydajności systemów w nie wyposażonych.

www.compag.com

Każdy ma już LCD



rma AB SA poszerzyła ofertę monitorów LCD 15-calowe panele markl Relisys. Producen n jest firma TECO, znany na świecie produ onktorów i kineskopów. Nowy model erii PANEL LINE to TL528A z panelem LC rującym bardzo dobrą jakość obrazu a elczość wynosi 1024x768, a częstotliwoś .5-60 KHz w poziomie i 50-85 KHz w pic Dodatkowo model TL528A wyróżnia si brą jasnością - 250 cd/m2 i szerokim kąter dzenia (H:160 V:160), współczynnik kon

Cyfrowe kamery

Philipsa

Cyfrowe kamery stają się częścią życia wielu użytkowników komputerów, a przede wszystkim internautów. Dobre kafejki internetowe również udostępniają takie urządzenia dla wiekszości klientów. Niestety, przeważnie sa to urządzenia nie oferujące najwyższej jakości, a niejednokrotnie też dość dro-

ym razem zaprezentujemy czytelnikom CDA dwie kamery, które cechuje przystępna cena i naprawdę świetne parametry.

Pierwszą z nich jest Philips ToUcam XS, którego podłącza się do komputera poprzez złącze USB za pomocą dwumetrowego przewodu. Konstrukcja kamery przypomina popularne jajko - niespodziankę z zamontowanym obiektywem, dioda sygnalizującą pracę za pomocą przewodu sygnałowego oraz specjalnym trójnogiem. Co ciekawe, gabaryty urządzenia znacznie zmniejszono w stosunku do poprzednich konstrukcji Philipsa. Przegub łączący obudowę ToUcam XS z podstawką jest tak zaprojektowany, by można było dowolnie obracać urządzenie w poziomie. jak również wychylać na boki. Na trójnogu znajduje się także specjalny uchwyt pozwalający na przytrzymywanie przewodu połączeniowego. Dzięki niemu możliwe jest zabezpieczenie położenia kamery względem podłoża. Przewód jest na tyle giętki, że pomimo niewielkiej wagi urządzenie nie przesuwa się w żadna ze stron. Producent przewidział także możliwość wystąpienia problemów z umiejscawianiem kamery na śliskiej obudowie monito-

rów komputerowych. Aby rozwiązać ten problem, dołaczono coś w rodzaju podstawki z gniazdami na przednie nóżki kamery, co umożliwia stabilne jej ustawienie. Model XS pozwala na przechwytywanie pojedynczych klatek obrazu w maksymalnej rozdzielczości 640 na 480 punktów. a sekwencji filmowych z prędkością 30 klatek na sekundę w rozdzielczości 352 na 288 punktów. Na obudo-

Philips ToUcam XS

wie znajduje się także specjalny przycisk uruchamiający spust migawki i zapisanie pojedynczej klatki właśnie filmowanego obrazu.

Model Pro różni się od poprzedniego pod paroma względami. Jedyne zewnętrzne różnice to kolor osłony obiektywu, w tej wersji jest ona pomarańczowa (XS posiada fioletowa), oraz trzymetrowy przewód połaczeniowy. Poza tym, jeśli chodzi o rozbieżności w zastosowanych parametrach, zastosowano całkiem nową matrycę, dzięki którei obrazy zostają zamienione na sygnały elektryczne. Pozwala ona na przechwytywanie pojedynczych klatek nawet w rozdzielczości... 1280 na 960 punktów, a filmy można nagrywać z prędkością 30 klatek na sekundę nawet w rozdzielczości 640 na 480 punktów. Co ciekawe, można przechwytywać sekwencje w rozdzielczości 352 na 288 punktów z predkościa... 60 klatek na sekundę. Dodatkowo model ten posiada zamontowany mikrofon, pozwalający na nagrywanie nie tylko obrazu, ale także

Do obydwu urządzeń producent dołączył bardzo bogaty zestaw oprogramowania. Znajdziemy tu np. aplikację Philips VLounge, która jest jakby centrum pozwalającym na uruchamianie dołaczonych programów. Ponadto jest tu między innymi Vmail będący swoistym magnetowidem cyfrowym, pozwalającym na przechwytywanie sekwencii filmowych i zapisywanie ich na dysku lub przesyłanie za pomocą poczty elektronicznej. Spotlife 6.0 daje możliwość przesyłania obrazu do odbiorców poprzez witrynę internetową, czyli tak zwaną web-kamere, jak również organizowania albumów sekwencji i prezentowania ich na stronach WWW.

Niezastapiona aplikacja do prowadzenia wideokonferencji jest Microsoft NetMeeting, dzięki któremu kilka osób naraz jest w stanie pracować nad jednym projektem lub po prostu wymieniać informacje jednocześnie ze wszystkimi uczestnikami wirtualnego spotkania. W pakiecie znajduje się także kilka gier wykorzystujących obraz przechwytywany przez kamerę i za pomocą specjalnych algorytmów pozwalających na interaktywną zabawę. Muszę

przyznać, że przez dobre kilka godzin bawiłem się modułem Karate i Bańkami Mydlanymi.

Obydwie kamery zaproponowane przez Philipsa są prawie doskonałymi urządzeniami tego segmentu akcesoriów komputerowych. Jakość wykonania, świetne parametry techniczne i bogate oprogramowanie bardzo dobrze świadczą o dbałości firmy o klientów. Polecam.

ozdzielczość maks 1280 na 960 odłaczenie: poprzez port USB

AMD Thunderbird 1,1 GHz

Firma Advanced Micro Devices nie daje za wygrana i oferuje coraz szybsze procesory, które skutecznie konkurują z rywalami z takich firm jak Intel, VIA/Cyrix i Transmeta. Kolejne kości z rodzin Duron i Athlon zdobywają nowe rzesze zwolenników.

Mike-L

owym procesorem ze stajni AMD jest Thunderbird pracujący z zegarem 1,1 GHz, zaprojektowany i wykonany w technologii 0,18 mikrona. Łączna ilość pamięci buforów zinte-

	Test	Jednostka	AMD Thunderbird 1.1 GHz	AMD Alblon 1 GHz	AMD Duron 600 MHz	Intel Pentium III 700 MHz
Quake II OpenGi.	800x600 1024x768	ips ips	81.9 56,20	126,70 85,70	296,10 161,10	75,10 53,30
Quake II Software	840x480 800x600	tps tps	44,50 81,70	56,30 42,50		35.90 26.10
Quake III Arena	Fastest Normal High Quality 1280x1024 HQ	fps lps lps lps	118.00 86.80 97.40 15,20	112,40 98,10 52,50 21,70	85,00 74,20 39,40 15,00	90,00 72,50 38,00 15,40
3D Mark 99 Max 3D Mark 2000	800x600x16 Delault 16 bit Default 32 bit	3DMarks 3DMarks 3DMarks	6625,00 2968,00 2036,00	5870,00 x x	5288,00	5649,00 1

growanych w kości procesora wynosi 384 KB, z czego 128 to cache pierwszego poziomu, a 256 dru-

giego; pracują one z pełną prędkością zegara. W jądrze zaimplementowano także system 3DNow!, czyli czterdzieści pięć dodatkowych instrukcji wspomagających tworzenie grafiki trójwymiarowej. W jednym cyklu zegara możliwe jest przeprowadzenie do dziewięciu operacji arytmetycznych, podczas gdy kości Intela, Pentium III, są w stanie przetworzyć maksymalnie pięć. Całość zamknięta jest w niewielkiej obudowie trochę przypominającej dość znane już Durony montuje się je oczywi-

ście w złączach Socket 462.

No. dość tych sprzętowych terminów, trzeba by opisać, jak sprawuje się Thunderbird w akcji. Po zmontowaniu całego systemu testowego rozpoczęliśmy instalację systemu operacyjnego i oprogramowania. Wszystko przebiegło bez problemów, a to za sprawa... wentylatora. Niestety, dostępne w sklepach standardowe radiatory z wentylatorami przeznaczone do procesorów AMD montowanych w popularnie zwanym Sockecie A - nie wystarczają. By dobrze odprowadzić energię cieplną wytwa-

rzaną przez kość AMD, trzeba było zastosować system chłodzenia firmy Ti-

> tan. Podczas testów okazało się, że procesor nie zużywa pełni mocy przy obsłudze starszych gier, ale już przy aplikacjach testowych, takich jak 3D Mark, różnice stają się widoczne. Wynika z tego, że nowo tworzone programy i gry wykorzystają w pełni moc. jaka tkwi w najnowszych konstrukcjach AMD. Zasmuce overclockerów informacją, że nie można zbyt mocno przyspieszyć działania procesora. Jedyną rozsądną możliwością

jest zwiększanie częstotliwości zegara magistrali. Wiąże się to jednak z drastycznym wzrostem ilości

> wydzielanej energii cieplnej, która można odprowadzić chyba tylko przy użyciu modułu Peltiera i chłodzenia wodą.

> Thunderbird nie zdradza pełni

możliwości w grach, szczegól-

tego typu kości, lecz w

najnowszych aplika-

cjach pokazuje

Jeśl' ktoś pragnie nie tylko grać, lecz również zależy mu na dużej mocy obliczeniowej. potrzebnej na przykład do wizualizacji danych w trzech wymiarach, to Thunderbird powinien być na szczycie listy procesorów do wybo-

System testowy: MSI KT7 Pro2, Asus

(PC100), IBM DTLA-307030, Windows'98 SE. □

hotline@amd.pl Minusy • wydziela bardzo dużo ciepła wysoka wydainość



181 Rynek krajowy

iży 6.9 kg. a jego wymiary to 172 x 37

czną gwarancją objęty jest panel i lamp omiast wszystkie pozostałe kompon ają 3-letnią gwarancję. Dodatkową zali t bardzo atrakcyjna cena tego monito CD. Sugerowana cena detaliczna brutto mo du Relisvs TLS28A to ok. 4600 zł.

AMD760... niezawodny?



cownicy AMD, odpowiedzialni za kontaky z prasą, oświadczyli, że opóźnienia dotyzące sprzedaży komputerów zbudowanych zy użyciu płyt głównych, wykorzystujących pset AMD760 i procesory Athlon, zostały rzymane na czas poprawek konstrukcyjch. Problemy wynikały z zakłóceń sygnał towania magistrali w płytach głównych

Pietnaście cali Della

Firma Dell zaprezentowała pietnastocalowy wyświetlacz ciekłokrystaliczny pracujący z nominalna rozdzielczościa 1024 na 768 punktów. Panele te mają być standardowym wy osażeniem komouterów z serii OptiPlex oraz recision, jak również przenośnych maszyn atitude. Trzyletnia gwarancia ma dodatkowo uatrakcvinić oferte

www.dell.com.pl

DVD-RAM do domu?



dwie nagrywarki DVD RAM produkcji Hit GF-2000 ATAPI oraz GF-2050 SCSI. Na d DVD-RAM GF-2000 jest następcą mod GF-1000 2.6G8 DVD-RAM, który Hitac owadził na rynek w kwietniu 1998. I oją pojemnością 4.7 G8 na stronę (dw ma pojemność 9.4 GB), GF-2000 staje s pędy, a transfer danych, dochodzący do i ps podczas zapisu, daje mu miano najszy ego. GF-2000 jest także kompatybilny po

ych. Dyski uzywane przez serię GF-20 nogą być odczytywane także przez nap DVD-RAM GD-7500 oraz GD-5200

rdem DVD-RAM.

D-ROM itd iterfejs ATAPI (enhanced IDE dia GF-2000)

terfejs Ultra SCSI (dla GF-2050). Bufor pamieci 2 MB. łapędy mogą być montowane w poziomie i

Cena SRP dla końcowego użytkownika: GF 2000 - 2130 al, GF-2050 - 2531 al brutto.

Deskstary IBM-a

IBM zaprezentował dyski twarde z serii Deskstar 60GPX, a są to urządzenia współpracują ce z interfejsem UATA/100. Najnowocześnie sze technologie, użyte przy projektowanie oraz produkcji urządzeń, pozwoliły na znaczne zmniejszenie wytwarzanego hałasu (ceramiczne łożyska) oraz ograniczyły zużycie ener gii, gdyż teraz pobierają nieco ponad sześć i pół wata. W konstrukciach tych stosuje si talerze o pojemności dwudziestu gigabajtów Czas dostępu do danych wynosi osiem i pół milisekundy. Także nowoczesne systemy, takie jak na przykład Load-Unload pozwalają na znaczne zwiekszenie bezpieczeństwa danych, a to za sprawą automatycznego parkowania głowic w trybie uśpienia. Poprawiono także terownie pobieraniem danych przez pamier Cache, co wydatnie zwiększy szybkość przesy fania danych przez dyski

www.ibm.com

Pełny wypas z ECS

irma AB SA wprowadziła do sprzedaży nainowsza płyte główna Elitegroup Computer



nodel P6VXA. Podstawą płyty, zbu nej w formacie ATX, jest chipset VIA694; wyposażony w magistralę 133 MHz (FSB) sługujący pamięci PC100/PC13 ORAM. Płyta jest przystosowana do obsłu si procesorów Intel Pentium III oraz Celeon. Posiada także zintegrowaną karti żwiękową AC97 RealTek.

6VXA wspiera AGPx4 i UDMA66/100, ma gniazda pamięci DIMM SDRAM (maksy Palnie 1.5 GB) oraz 5 slotów PCI. 1xAGI AMR i 4xUSB. Inne zalety plyty to funk je Suspend-to-RAM oraz Hardware Moni oring, umożliwiający kontrolę parame rów pracy płyty głównej. Dodatkowyi lutem płyty jest atrakcyjna cena.

ugerowana cena detaliczna brutto to 530 Wszystkie płyty główne ECS objęte s 4-miesięczną gwarancją.

Creative D.A.P Jukebox

Odtwarzaczy muzyki zapisanej w plikach Są one przeznaczone do MP3 lub podobnych jest na naszym rynku bardzo dużo. Ich wadą jest jednak przechowywanie kilku utworów, których długość 'nie przekracza godziny. Coraz częściej pojawiają sie konstrukcje łączące możliwość odtwarzania dźwięku z płyt CD-Audio, jak i zapisanych na nich plików MP3. Ale czy to szczyt możliwości przenośnych urzadzeń?

Maciei Lewczuk

ie jest to ostateczna granica i na potwierdzenie tych słów przedstawimy urządzenie zaprojekto-

CREATIVE

wane przez inżynierów z firmy Creative o wdziecznei nazwie D.A.P lukebox, skrót to Digital Audio Player, czyli cyfrowy odtwarzacz muzyki. W opakowaniu, w którvm iest odtwarzacz, znajduje się także zasilacz, cztery akumulatorki Ni-MH o pojemności 1600 mAh, cztery 1800 mAh, stereofoniczne słuchawki pokrowiec do przenoszenia urządzenia oraz przewód USB, no i krążek CD z oprogramowaniem.

Przed rozpoczęciem pracy należy umieścić jeden z kompletów akumulatorów w specjal-

nej wnęce Jukeboxa i na szesnaście godzin podłączyć do urządzenia zasilacz. Należy pamiętać, by nie mieszać pojemności akumulatorów (mają one różne kolory). Analogicznie należy postąpić z drugim kompletem, by zapewnić jak najdłuższą pracę w przypadku odłączenia od zasilania sieciowego. Dzięki akumulatorom, urządzenie może pracować bez przerwy przez ponad cztery godziny. Oczywiście zależy to głównie od używanych opcji od tego, czy Jukebox jedynie odtwarza, czy także użytkownik co chwi lę zmienia opcje, czy przeszukuje listę utworów.

Na dysku producent zamieścił ponad dwa gigabajty muzyki, pogrupowanej w kilku kategoriach, a wśród nich znajdują się między innymi najbardziej znane kompozycje Bacha, Beethovena czy Mozarta. Nie są to jedyne pozycje, gdyż oprócz muzyki poważnej znajdziecie tam iazz, hip-hop oraz jeszcze kilka innych gatunków. Uwierzcie mi - jest czego słuchać, a jeśli nie interesujecie się tego typu gatunkami, można załadować pliki muzyczne z dysku twardego własnych utworów zapisanych w formacie MP3, VOF, WAV czy jakimkolwiek innym, akceptowanym przez oprogramowanie DAP Jukeboxa.

Do obsługi transferu danych, jak i tworzenia plików ze skompresowaną muzyką i grupowania ich w albumy. listy odtwarzania służą aplikacje dołączone do urządzenia na płytce kompaktowej. Są to takie programy, jak Creative PlayCenter 2, MediaRing Talk, News oraz Lava! Player.

pracy pod kontrola sytemu operacyjnego firmy Microsoft. Dla użytkowników Macintoshy z systemem MAC OS 8.6 Jub nowszym przeznaczono aplikację SoundJam MP.

Naped posiada zainstalowany na wbudowanym dysku twardym własny system operacyjny, który zaw'aduje wszystkimi

DAP

kompaktowych płyt audio. funkcjami urządzenia. To dzięki niemu możemy wybierać dowolne utwory z katalogów znajdujących się na nośniku, układać własne listy plików do odegrania. Parametrami, które dodatkowo można wybierać, są na przykład poziom

> tonów średnich, lecz granice tych ostatnich także da się ustalić. Kolejną opcją jest ustalenie rodzaju słuchawek lub systemu głośników, jakie podłaczone są do Jukeboxa, jak również wybór drugiego wyjścia głośnikowego dla stereofonicznych kolumn tylnych. Tak, nie pomyliłem się, można korzystać z systemu nagłośnienia takiego samego, jak w przypadku kart z serii Live! Wbudowany procesor DSP pozwala na dodawanie efektów z biblioteki EAX, czyli na przykład symuluje środowiska, w któ-

Ogromna pojemność dysku twarde

go pozwala na noszenie ze sobą rów-

wzmocnienia basów, sopranów i

nowartości ponad stu pięćdziesięciu

rych rozchodzi się dźwięk, a są to takie pozycje, jak miasto, sala koncertowa, klub, jaskinia i inne. DAP Jukebok daje użytkownikowi możliwość nagrywania dźwieku z różna jakościa nawet przez kilkadziesiat godz'n. W tym przypadku produkt Creative zamienia się w dyktafon o ogromnej pojemności, co pozwoli na przykład na zgromadzenie kilkudziesięciu wykładów i odsłuchiwanie ich w zaciszu domowym czy akademiku. Oczywiście, system operacyjny, umieszczony na wbudowanym dysku twardym, będzie można z czasem zamienić na nowy, oferujący więcej możliwości lub w znacznie lepszy sposób wykorzystujący zasoby sprzetowe urzadzenia.

Creative D.A.P Jukebox jest wręcz rewolucyjną konstrukcją, która otwiera nową linię produktów służących do odtwarzania plików muzycznych. Jednakże zaawansowane technologie, zaimplementowane w konstrukcji Creative, sprawiły, że cena tego urządzenia nie każdemu pozwoli na jego zakup.

Modem GVC PCI V 90 Dane techniczne: Dostarczyl: Creative Labs (III) Lld. Przedstawicielstwo w Polsce ul Bzowa 21 02-708 Warszawa lel. (0 22) 853-02-66 emność: 6 GB ilanie w ruchu. 4 baterie AA, mulatorki lub zasilacz ścia: 2°minuJack (liniowe), jścia. USB, linlowe miary, 12.7 x 12.7 x 3.8 cm ogromna pojemność możliwości ustawienia parametrów Minusy cena w kieszeni to się go nosić nie da

Sony VPL-CX1

Czy próbowaliście oglądać filmy z płytek DVD na monitorach z piętnastocalowym kineskopem? Nawet na siedemnastce trzeba zbliżyć się znacznie, adv obraz wyświetlany jest w formacie 1,85 x 1. Oczywiście pewnym rozwigzaniem jest podłączenie telewizora do komputera lub stacjonarne. go odtwarzacza, lecz to także nie daje takích wrażeń jak w kinie.

Maciej Lewczuk

ozwiązaniem, które może stworzyć wrażenie przebywania w kinie, jest projektor podłączany do wyjść kart graficznych oraz odtwarzaczy DVD lub wideo. Takie urządzenie oferuje firma Sony, a testowany w naszym laboratorium model to VPL-CX1. Oczywiście tego typu konstrukcje nie służą jedynie do budowy kina domowego, ale są niezastąpionym narzędziem przy wszelkiego rodzaju pokazach, prezentacjach czy konferen-

Sony VPL-CX1 jest urządzeniem wykorzystującym do generowania obrazu trzy panele ciekłokrystaliczne, z których każdy składa się z 786 432 punktów, co daje w sumie ponad dwa miliony trzysta pięćdziesiąt dziewieć tysięcy elementów obrazu. Zastosowana w tym urządzeniu lampa UHP pobiera sto dwadzieścia watów energii, czyli dość sporo jak na tak nie-

wielką konstrukcję, dlatego producent zastosował bardzo wydajny, lecz jednocześnie niezbyt głośny system wentylacyjny. Ciekawostką jest fakt, że powietrze pobierane do chłodzenia lampy przechodzi przez specjalny, wymienny filtr, dzięki czemu strumień jest praktycznie pozbawiony drobinek kurzu, a tym samym wydatnie wpływa na żywotność układów projektora. Obraz może być wyświetlany na dowolnym podłożu, jednakże zalecane są gładkie, białe i matowe powierzchnie, a jego wielkość (przekątna) może wahać się pomiędzy 40 a 150 ca.i, co jest dość dużą wartością. Przeliczajac to na polskie jednostki miar, otrzymamy odpowiednio 101 i 381 centymetrów. Dzięki temu osoby siedzące nawet w odległości kilku metrów mogą komfor towo śledzić rzutowany obraz.

Sony VPL-CX1 jest w stanie obsługiwać takie źródła obra żu jak magnetowidy i odtwarzacze DVD wyposażone w złącza chinch lub S-Video oraz komputerowe karty graficzne. Jeśli chodzi o obraz wideo, to projektor automa tycznie dopasowuje się do takich standardów jak PAL, PAL-M, PAL-N, Secam, NTSC 3,58 i NTSC 4,43. W tym trybie wyświetlanych jest 750 linii, co w zupełności wystarcza do wyraźnego zobrazowania dostarczanych sygnałów. Gdy podłączamy do projektora komputer, to zalecaną rozdzielczością jest 1024 na 768 punktów, gdyż takie wartości są standardem dla zastosowanych matryc LCD. Oczywiście można bez problemu korzystać z innych rozdzielczość, lecz wtedy obraz jest interpolowany, podobnie jak w przypadku standardowych monitorów ciekłokrystalicznych. Przy wyświetlaniu filmów nie jest to aż tak bardzo zauważalne, lecz w przypadku grafik prezentacyjnych ma dość znaczny wpływ na czytelność obrazu, a w szczególności linii i liter.

Urządzenie można połączyć z komputerem poprzez złacze USB i po instalacji oprogramowania dołączonego na krążku CD sterować parametrami projektora poprzez aplikacje. Można również wykorzystać dołączonego do zestawu pilota do kontrolowania kursora myszy czy emulacji klawiatury peceta. Jest to dość wygodne na przykład podczas prowadzenia prezentacji, gdyż stojąc tuż przy ekranie, na który rzutowany jest obraz, nie trzeba korzystać z pomocy drugiej osoby lub samemu podchodzić do komputera, by wybrać kolejny "slajd". A sterownie programowym odtwarzaczem filmów DVD bez konieczności siegania po myszkę także nie jest bez znaczenia. Inżynierowie wbudowali ponadto dwa głośniczki pozwalające na odtwarzanie dźwieku, lecz są one tak małe, że w przypadku poważnych konferencji lepiej użyć dodatkowego zestawu głośników.

Przyznam, że po testach - polegających na sprawdzeniu jakości obrazu z magnetowidu i tunera telewizyjnego oraz możliwości sterownia parametrami urządzenia - przystąpiłem do tego, co najbardziej mnie interesowało, a mianowicie... projekcji filmów z płyt DVD. Korzystałem z napędu w komputerze programowych odtwarzaczy oraz nagłośnienia Dolby Digital 5.1. Obraz o przekatnej równej 3 metry rzutowany był na ściane i musze przyznać, że wrażenie jest naprawdę niesamowite.

Sony VPL-CX1 jest bardzo dobrym urządzeniem, które można wykorzystać na wiele sposobów. Zapewnia świetnv obraz i oferuje duży komfort obsługi, lecz niestety nie można polecić go każdemu. Na zakup tego cudeńka będzie stać jedynie baaardzo bogatych prywatnych użytkowników lub firmy. Szkoda, bo przyznam, że sam cnciałbym posiadać coś takiego.

Sony VPL-CX1

Dane techniczne:

lasa 2 9 kg /ejścia wideo Composite, S-Video, 5-pinowe VGA

a dodatkowe: audio mini-jack, USB

e pitot zdalnego sterowania, udowane głośniki sterny kolorów PAL, NTSC, SECAM zdzielczość VGA 1024 x 768

dzielczość wideo: 750 linii

SONY

Rewelacyjne urządzenie, dzięki któremu można pro-

wadzić wideokonferencje

lub stworzyć kino domowe

Niestety jest dość drogie.

Dostarczył:

Plusy
• świetny obraz
• sterowanie pilotem

2-295 Warszawa I./faks; (0 22) 868-80-01



185 Rynek krajowy

uguje jeden lub dwa proces pset VIA Apollo Pro 133A, kontroler I CSI oraz cztery gniazda pamieci poz tanie obstużyć niewielka firme lub stal

Zagraj cyfrowym aparatem,...



y go w konsole do... gier! Tak. programist teve Sanders napisał aplikację pozwalając ia emulowanie platformy do gier znaną jak MAME. Po odpowiednim załadowaniu nowe go oprogramowania aparaty mogą posłużyć o zabawy takimi pozycjami jak Pac-Man czy

digita.mame.net

Kieszonkowiec



GFORT to konstrukcja japoński koncern NTT lest to komputer Pocket-PC, zaprojektowany przez inżynierów z firmy Casio. Systement operacyjnym, jaki zaistalowano w GFORT iest Microsoft Win

dows CE w wersji trzeciej. Dotykowy ekran iekłokrystaliczny jest uzupełniony przez dołaczaną klawiaturę oraz moduł pozwalający na podpiecie telefonu komórkowego. Rozdzielczość wyświetlacza to 240 na 320 punktów w szesnastobitowej palecie barw. Procesor VR4122, wspomagany przez trzydzieśc dwa megabajty pamięci operacyjnej, pozwa la na uruchamianie przeróżnych aplikacji nawet tak złożonych, jak programy do zaba wy w karaoke. Akumulator litowo-polimen wy zapewnia ponad cztery godziny ciągłe pracy. Cena tego cacka powinna oscylowa w granicach pieciuset dolarów.

www.nikkeibp.asiabiztech.com

Domowa kamera

Firma VideoLogic Systems zaprezentowała ze staw kamer cyfrowych, które będą sprzeda vane pod nazwa HomeC@m Connect. W pu dełku znajdziemy dwa urządzenia podłącza ne do komputera przewodem zakończony wtyczką USB, co pozwoli stosować je zaróv o przy komputerach klasy PC, jak i Maci shach. Kamery będą w stanie przechwy wać obraz w rozdzielczości do 640 na 48 punktów. Oprogramowanie dolączane d restawu umożliwi nagrywanie sekwencji f nowych na dysku, prowadzenie wideoko erencji oraz pozwoli na inne zastosowan amer. Cena nie przekroczy stu funtów.

www.videologic.co

Sprzetowe



itel pochwalił się, że w jego laboratoriaci pracowano najmniejszy i zarazem najszyb zy na świecie tranzystor: Przy zasilaniu mak e stanie się uzyskanie częstotliwości nawel zieslęciu gigaherców. Dzięki temu odkryciu. ajprawdopodobniej możliwym stanie się trzymanie prawdziwości twierdzenia Mo re'a o szybkości przyrostu mocy obliczenio

Nagrywarka do notebooka

CRX-75A-RP to nie jakieś tam kosmiczne urządzenie, lecz nagrywarka płyt CD-R oraz CD-RW przeznaczona dla komputerów przenonych. Dane przesyłane są poprzez złącze PCMCIA z ośmiokrotną prędkością dla CD-R oraz czterokrotną dla CD-RW. Odczyt informa cji możliwy jest z maksymalną szybkością vadzieścia cztery razy przewyższającą standard. Producent postaral się, by zestaw uzuefniono o niezbędne do nagrywania aplikae, wśród których znalazły się takie pozycje. ak WinOnCD. DataKeeper, a także WaveLab. hotobase oraz VideoImpression i LiquidPlayer

www.sonv.con

Mocy przybywaj!



zesną konstrukcję, umożliwiającą produko vanie ich w wielu typach dostosowanych do dywidualnych potrzeb klienta. Zmodemizo ana w 2000 r. wersja - mini + UPS - standar owo wyposażona jest w układ AVR oraz RST zimny start"). Układ AVR to prosty dwustop owy układ stabilizacji napięcia wyjściowe o podczas pracy z siecią zasilającą. Zasilacz z VR pracuje w zakresie napieć wejściowyci 70 do 264 V. nie dopuszczając do spadk pięcia wyjściowego poniżej 195 V. Znajdu zastosowanie tam, gdzie istnieje potrzeba silania urządzeń czułych na obniżo<mark>ne napi</mark>ę ie sieci zasilającej. Układ RST "zimny stan nożliwia włączenie zasilacza, pomimo bri napięcia w sieci zasilającej 220V. Cza dtrzymania zasilania dla modelu UPS 160 mouter PC, monitor kolor,) to 120 min raz z zasilaczem producent dostarcza opn mowanie monitorujące UPSoft. Cena dla ńcowego użytkownika: 1279 zł brutto.

Gigebolty now Hyakiston

Castlewood ORB 2.2GB EIDE

Przenoszenie danych pomiędzy komputerami to jeden z problemów, który próbują rozwigzać inżynierowie z bardzo wielu firm. Bardzo popularne w naszym kraju są nadal dyskietki 3,5 calowe oraz ZIP-y. Wielu, głównie młodych ludzi, przenosi dane na krażkach CD-R oraz CD-RW, których cena jest bardzo przystępna.

Mike-I

lekawym urządzeniem uraczyła użytkowników firma Castlewood, prezentując napęd Castlewood ORB 2.2CB EIDE. Całość przypomina czytniki nośników magnetooptycznych, choć organizacja układów na spodniej płytce drukowanej może przypominać także te stosowane w dyskach twardych. Napęd montowany jest w miejscu przeznaczonym do instalacji urządzeń 3.5", czyli na przykład stacji dyskietek i podłączany do standardowego kontrolera EIDE. W zestawie jest także specjalna, plastikowa ramka dystansująca, dzięki której można wykorzystać także miejsce przeznaczone dla napędów 5.25".

Nośnikami sa zamkniete w kasecie z tworzywa odpornego na uszkodzenia dyski metalowe z napyloną warstwą magnetyczną. Według producenta wytrzymują one tem-

Abit VP6

perature od -40 ao +60 stopni Celsjusza. Do zapisu i odczytu danych wykorzystywane są głowice magnetorezystywne, stosowane przy produkcji dysków twar-2.2 GB na dyskietce? Tak, to możliwe szczególnie, że na-pęd prawie nie różni się w za-łożeniach konstrukcyjnych od dych. Maksymalna prędkość transferu danych wynosi dwadysku twardego.

naście megabajtów na sekundę, co jest całkiem niezłym wynikiem jak na tego typu urządzenie. Oprogramowanie pozwala nie tylko na wykonywanie kopii bezpieczeństwa, ale także na kopiowanie dysków, jak również zmianę parametrów pracy urządzenia w taki sposób, by nadawało się ono do magazynowania strumienia wideo ub audio.

Castlewood ORB 2,2 GB FIDE jest ciekawa alternatywa dla produktów przeznaczonych do składowania i przenoszenia danych proponowanych przez innych producen-



Większość opisywanych w CD-A płyt głównych wyposażona była w przeróżne dodatki, nowe technologie i inne "wodotryski". Tym razem przedstawimy produkt, który wyróżnia się ciekawą konstrukcją i przeznaczony jest dla naprawdę wymagających użytkowników.

🔲 bit VP6 jest płytą główną wykorzystującą chipset zaprojektowany i wyprodukowany przez VIA. zzyli Apollo Pro 133A. Producenci przewidzieli możliwość zamontowania w jej złączach karty graficznej korzystającej ze złącza AGP oraz pieciu kart rozszerzeń umieszczanych w gniazdach PCI. Co ciekawe, konstrukcja ta nie przewiduje wykorzystania złącza AMR, przystosowanego do tanich modemów. Cnarakterystycznymi elementami są cztery gniazda na moduły DIMM, co pozwala na obsadzenie do dwóch gigabajtów pamięci operacyjnej. Kolejnym elementem jest zamontowanie dodatkowego kontrolera HighPoint370 pozwalającego na podłączenie do czterech napędów dysków twardych, w sumie ze standardowymi złączami może być ich aż osiem. Ponadto można cztery z nich połączyć w macierz RAID 0, 1 lub 0+1. Najważniejszą nowinką odróżniającą tę konstrukcję od standardowych płyt głównych jest możliwość obsługi... dwóch procesorów. Niestety, obsługiwane są



Jeśli macie zamiar zbudować serwer obsługujący osie glową sięć czy stację graficzną, nie narażając się przy tym na całkowitą bankructwo, to Abit VP6 jest konstrukcją, którą warto wziąć pod uwagę.

instalacji oprogramowania dało się zauważyć przyrost

mocy maksymalnie o 40-60% w stosunku do maszyny z

jednym tylko procesorem.



Relisys TE570 i TE785

Co pewien czas do redakcji CD-A trafiają różnego rodzaju monitory lub wyświetlacze. Raz są to urządzenia o bardzo wyśrubowanych parametrach, których cena zwala z nóg, tak jak ich jakość, a innym razem sg to produkty przeznaczone dla mniej zamożnych nabywców, lecz co za tym idzie z trochę słabszymi osiągami.

ym razem otrzymaliśmy dwie konstrukcje tej samej firmy, lecz różniące się zastosowanymi kineskopami oraz parametrami technicznymi. Są to monitory firmy Relisys o oznaczeniach TE570 oraz TE785.

Pierwszy z nich, TE570, to konstrukcja zawierająca kineskop o przekątnej piętnastu cali. Maksymalną rozdzielczością, jaką zaleca producent, jest 1280 na 1024 punkty, a najlepszą do pracy 800 na 600. Podczas testów sprawdziliśmy dokładnie, czego można spodziewać się po tym urządzeniu i w dalszej części opiszemy wady i zalety TE570. Po wyświetleniu siatki wypełniającej ekran wyregulowano obraz w taki sposób, by wypełniał on cała dostępną powierzchnie robocza kineskopu. Koleiny krok to dopasowanie jasności i kontrastu tak, aby prostokąty w różnych odcieniach szarości były odpowiednio widoczne. Po tych zabiegach można było przystapić do właściwych testów. Jako pierwsze zo stały ujawnione błędy konwergencji, czyli rozbieżności trzech podstawowych kolorów. Polega to na tym, że biały punkt powinien bvć złożony z umieszczonych w tym samym miejscu kropek niebieskiej, czerwonej i zielonej. W momencie gdy jedna z nich niedokładnie pokrywa się z innymi i jakby wystaje w którakolwiek stronę, to ten fakt nazywamy właśnie błędem konwergencji. W



Monitory firmy Relisys przeznaczone są raczej dla mniej wymagających odbiorców, gdyż ich parametry techniczne nie pozwalają na umieszczenie tych urządzeń na górnej półce, no może z wyjątkiem modelu TE785.

tym przypadku było to dość wyraźne, a w menu ekranowym nie znajduje się żadna opcja pozwalająca na korektę tego problemu. Kolejnym problemem są nieostrości, które dało się zauważyć w rogach ekranu. Nie była to także ostatnia wada, gdyż przy wyświetlaniu gęsto ułożonych koło siebie, pionowych, szarych linii powstawała mora, czyli efekt, przy którym wydaje się, że oprócz tych linii wyświetlane są na ekranie inne wzory, najczęściej swego rodzaju elipsoidalne kształty. Wady te nie są aź tak bardzo wyraźne, jednakże ich istnienia nie można przemilczeć

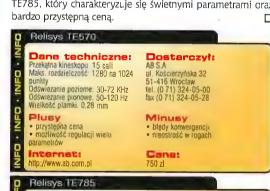
Drugi monitor, Relisys TE785, charakteryzuje sie kineskopem o przekatnej siedemnastu cali oraz znacznie lepszymi parametrami technicznymi od TE570. Maksymalna rozdzielczość, zalecana przez producenta, to 1600 na 1200 przy odświeżaniu usta-

lonym na 60 Hz, jednakże podczas pracy stosuje się raczej 1024 na 768 lub 1280 na 1024 przy 85 lub 75 Hz. Monitor został podłączony do komputera testowego i przeszedł takie same procedury konfiguracyjne jak poprzednik. Operacje te miały na celu jak najlepsze przygotowanie urządzenia do testów i pracy, by obraz był ak najlepszy. W przypadku tej konstrukcji także zanotowaliśmy błędy konwergencji, lecz nie były one tak wyraźne, jak w przypadku mniejszego monitora. Ku naszemu zaskoczeniu również i w tym przypadku pojawiły się kłopoty z morą, jednakże widoczne dopiero w najwyższych rozdzielczościach. Poza tymi drobnymi usterkami nie znaleźliśmy innych poważniejszych problemów. Obraz był ostry jak - bez mała - brzytwa, a jakość odwzorowywanych kolorów nie pozostawiała wiele do życzenia.

14111. 9

Obydwa monitory wykorzystują do ustawiania parametrów obrazu ment. ekranowe, które zawiera wiele przydatnych opcji. Użytkownik może ustalić rozciągniecie w pionie i poziomie oraz przesuwanie w tych samych kierunkach. Kolejna ikona pozwala na regulacje trapezoidalne, pochyłość krawędzi pionowych względem poziomych oraz poduszkowatość, czyli wklęsłość i wypukłość bocznych krawędzi obrazu. Następne to korekcja narożników oraz poduszkowate przesunięcie krawędzi w poziomie. Obrót obrazu oraz przesuwanie górnej i dolnej krawędzi wzglę dem siebie są przyporządkowane kolejnej ikonie. Następne to wybór temperatury bieli, ustalenie pozycji menu ekranowego na ekranie i języka, w którym można czytać komun'kat. Przedostatnia pozycja menu to przywoływanie ustawień fabrycznych, rozmagnesowywanie maski kineskopu, jak również wyłączanie systemu oszczędzania energii.

Podsumowując, jeśli szukacie taniego monitora o przyzwojtych parametrach, to z dwócn testowanych modeli firmy Relisys móglbym z czystym sumieniem polecić siedemnastocalowy model TE785, który charakteryzuje się świetnymi parametrami oraz



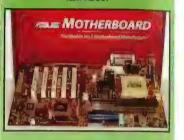
rzekątna luneskopu: 17 cali łaks. rozdzielczość: 1600 na 1200

przystępna cena

Cena: 1085 zi

OM 5.0 oraz CD Blender

Tani ASUS?



irma AB SA, autoryzowany dystrybutor pro uktów marki ASUS, wprowadziła do sprze daży nowe modele płyt głównych tego profucenta: CUSL2-C oraz CUV4X-C.

Zbudowana w formacie ATX olyta CUSL2-C jest rzystosowana do obsługi procesorów inte ntium II/III Coppermine 450~933+MHz oraz Celeron 333~566+MHz. Podstawą płyty jest chipset Intel 815E, wyposażony w 133 NHz magistralę (FSB) i obsługujący pamięci PC133/PC100 SDRAM. Plyta przystosowana est do obsługi portu grafiki AGP Pro/4X i bar dzo szuhkich dusków HDMA/LOG Rus Master DE. Ponadto na plycie zamontowano kontro ICH2 zarządzający ATA100, 4xUS8 EXCNR, a także Firmware Hub (FWH) 133 MHz FSB. Dodatkowe zalety płyty to możli wość łatwej regulacji prędkości procesora, ć łotów PCI i 2 sloty CNR, które daja możliwośc zbudowy o dodatkowe urzadzenia (np. CSI, CD-RW, DVD-ROM itp.) oraz funkcie Su pend-to-RAM oraz lumperFreeTM Mode tyta, w porównaniu z poprzednia wersia, nie na zintegrowanej karty grafiki, co wpływa na naczne obniżenie jej ceny.

Ivta CUV4X zbudowana w standardzie AT) azuje na kości VIA 694X/694Z i obsługuje ajnowsze procesory Intel Pentium II/II 100~1066+ MHz Coppermine, Celeron, lest wyposażona w 133 MHz magistralę (FSB) oraz obsługuje PC133/PC100 SDRAM, AGP 4X. Ultra DMA/66. Płyta poslada również 5 slo ów PCI. 2 x DIMM i 2 złącza USB.

Do obu płyt dołączono oprogramowanie ASU C Health Monitoring, umożliwiające kontro parametrów pracy płyty głównej (zasilanie PC emperatura procesora i plyty).

o dla nabywcy było najważniejsze, zakończy się spory dotyczące stosowania podobny wiązań technicznych. Jedynymi konkure ami na polu akceleratorów 3D pozostają f

Nośniki inne niż wszystkie



Firma ThinDisc Media zaprezentowała płyty CD, ktorych grubość jest pięciokrotnie mnie sza, niż w przypadku standardowych krążków. Niektórzy mogą się zastanawiać, po co ktoś chce produkować tego typu nośniki. Jest to dość ważne na przykład gdy trzeba tego ypu krążek dołączyć do gazety, dajmy na to CD-Action, a nie wymaga on umieszczania w twardym opakowaniu, gdyż jest bardzo odporny na uszkodzenia fizyczne. Takie postepowanie może przynieść obniżenie kosztów produkcii, a co za tym idzie na przykład ceny

www.forbes.com

Król zła



ma Power Color przedstawiła swój nowy produkt, a mianowicie kartę graficzną zbudo aną przy wykorzystaniu kości graficznej fir ny 3dfx, a mianowicie VSA-100. Jest to akceitor montowany w komputerze w złączu AGP Kartę nazwano Evi King IV i jest ona odowiednikiem Voodoo 4. Akcelerator opcio alnie wyposażono w wyjście S-Video lub

www.powercolor.com.tv

Fauna i...

FLORA-ie 55mi to nazwa przenośnej konsol omputerowej, za pomocą której możliwe je: orzystanie z dobrodziejstwa, jakim jest surowan'e po Internecie czy odbieranie i wysy anie poczty elektronicznej. Urządzanie opraowano w laboratoriach firmy Hitachi i jego zeznaczeniem jest wspomaganie pracy lui biznesu. Systemem operacyjnym, jaki kon oluje funkcje FLORA, jest popularny, darmo vy Linux. Sercem urządzenia jest procesor do arczany przez firmę Transmeta. Pamięć ope acyjna to sześćdziesiąt cztery megabajty, lecz

Creative Desktop Theater DTT 3500

Jeśli mieliście okazję być w jednym z nowoczesnych kin dysponującym nie tylko ajaantycznym ekranem, ale także świetnym dżwiekiem Dolby Digital lub THX, to wiecie już, czego brakuje domowym zestawom głośnikowym. Po prostu: potężnego basu, mocy i dobrego jakościowo odtworzenia ścieżki dźwiękowej znajdującej się na krąż-

Maciei Lewczuk

wa zestawy, które można wykorzystać do współpracy zarówno z komputerem, iak i stacionarnym odtwarzaczem DVD, prezentowaliśmy już podczas dużego testu głośników. Konstrukcje firm Teac i Creative posiadały dekodery sygnałów Dolby Digital, a na dodatek dość sporej mocy wzmacniacz. Zgodnie ze swoją zasadą firma Creative odświeża proponowane przez sieb e produkty, dodając na przykład ob-

sługę wymienionego wcześniej systemu do kart muzycznych, dlatego też zaprezentowano nowy produkt, a mianowicie Creative Desktop Theater 5.1 DTT 3500 Digital, lest to praktycznie pełny zestaw służący do dekodowania dźwieku zapisanego w formacie AC3, czyli Dolby D'gital, i nagłośnienia pokoju lub in nych pomieszczeń.

W dość sporym kartonowym pudle znajdują się głośniki, z czego cztery to siedmiowatowe kolumny Zestaw pozwala nagłośnić bez problemów zarówsatelitarne, jeden to dwu- no pokój, jak i niewielką salę, dzięki czemu może dziestojednocalowy głośnik znaleźć zastosowanie nie tylko jako system kina centralny, a ostatni to mem-

brana niskotonowa w sporych rozmiarów czamej obudowie. Obudowy ko umn satelitarnych i centralnei wykonano z odpornego na uszkodzenia czarnego tworzywa charakteryzującego się faktura "brzoskwiniowei skórki". Obugowa subwoofera zrobiona jest ze specjalnych materiałów, które nie rezonują przy niskich częstotliwościach i także pokryta jest czarnym tworzywem.

Kolumny satelitame można zamontować na kilka sposobów. Pierwszy to dołączenie specjalnych podstawek pozwalających na umieszczenie ich na podłodze czy na półkach regałów. Drugi to zawieszenie na ścianach, na co pozwa ają specjalne wycięcia znajdujące się w tylnej części obudów. Ostatnim sposobem zaproponowanym przez producenta jest zamontowanie do kolumn przednich specialnych skłaganych stojaków z obrotowa głowica, na której montuje się same głośniki. Centralną, jak sama nazwa wskazu je, należy umieścić przed, pod lub nad ekranem, jeśli oglądamy film, ub monitorem, jeśli korzystamy z komputera. Z subwooferem jest najmniej problemów, gdyż dźwięk basowy rozchodzi się

we wszystkich kierunkach i można go ustawić w dowolnym mieiscu, byłe był oddalony od mebli czy innych przeszkód o co najmniej trzydzieści centymetrów. Ja osobiście umieszczam go poo telewizorem, a nad telewizorem montuję kolumnę centralną, by mieć pewność, że dźwiek będzie idealny. Oczywiście ustawienie wszystkich elementów jest ograniczone długością przewodów usytuowaniem modułu dekodera wzmacniacza.

Wzmacniacz z wbudowanym dekoderem Dolby Digital i procesorem DSP jest sercem całego zestawu, gdyż to od niego zależy rozdzielenie dostarczanego sygnatu na poszczególne kanaty. Sygnat można dostarczyć do wzmacniacza na kilka sposobów lub podłączyć kilka źródeł dźwięku. Najlepszym sposobem jest przesłanie danych w formie cyfrowei poprzez przewód optyczny, który dołaczo no do zestawu, gdyż tak transportowanych informacji nic nie za kłóca. Kolejną formą może być wykorzystanie złączy cyfrowych elektrycznych Digital DIN lub Coaxial. Ostatnim ze sposobów jest wykorzystanie pary stereofonicznych przewodów zakończonych wtyczkami mini-jack jednego dla przednich kolumn, a drugiego dla tylnych, Wyprowadzen'a dla poszczególnych kolumn i reszta złączy pokryte są złotem, oczywiście oprócz złącza optycznego. Na ścian ce z konektorami znajduje sie jeszcze jedno

> gniazdo siużące do wyprowa dzenia sygnału do subwoofera po siadającego własny wzmacniacz.

Kolejnym dużym udogodnieniem iest dołaczenie do zestawu pilota na podczerwień, dzięki któremu można ustawić praktycznie wszystkie parametry wzmacnia cza. Jedyne funkcje, które nale-

ży ustalić ręcznie, to poziom wysterowania wzmocnienia basów, poziomu głośności głośnika centralnego oraz wartości efektu Surround. Pięć przycisków pozwala na ręczny wybór trybu pracy urządzenia sygnalizowany zapaleniem się odpowiednich diod.

Crealive Labs (.ri) Ltd. Przedstaw cielstwo w Polsce

Przyznam, że spośród zestawów składających się ze wzmacniacza, dekodera Dolby Digital i sześciu kolumn głośnikowych zestaw Creative Desktop Theater 5.1 DTT 3500 Digital wypada jak na razie najlepiej. Dobrze dobrane parametry wzmacniacza poszczególnych kolumn zapewniają rewelacyjne wrażenia odstuchowe.

Creative Desktop Theater 5.1 DTT 3500 Digital

Dane techniczne:

Plusy

Minusy

Logitech iFeel Mouse

W sklepach można kupić dżojstiki z wbu dowanym systemem Force Feedback firmy Immersion. Taki system znajdziemy także w kilku dostępnych kierownicach oraz ostatnio prezentowanych padach. Czy można wykorzystać tego typu rozwiązania techniczne w innych urządzeniach?

ożna, a jakże! Tym razem prekursorem jest nie kto inny, jak firma... Logitech. Producent zapro ponował tym razem myszkę z wbudowana opcją wstrząsów nazwaną iFeel Mouse. Urządzenie to wykorzystuje technologie optyczną do odczytywania ruchów dłoni użytkownika i może pracować na różnego rodzaju powierzchniach. lecz nie muszą to być koniecznie podkładki, gdyż nie ma tu kulki, a jedynie dioda oraz elementy światłoczułe odczytujące promienie światła odbite od powierzchni, po której porusza się mysz. Firma Immersion opracowała system, dzięki któremu w tak niewielkiej konstrukcji zamontowano silniczek z mimośrodem, który, poruszając się, wprawia w drgania obudowe myszki. Sterownik i program obsługi, dostarczany na kompakcie, pozwala na dowo ne modyfikowanie systemu, ale także na wybór jednego z predefiniowanych ustawień. Jest to przydatne, gdy przy komputerze pracuje osoba mająca problemy ze wzrokiem czy na przykład dziecko. Także dla grafików może być to użyteczna opcja, gdy na przykład zdefiniują oni sterownik, by wstrząsy informowały o umieszczeniu kursora ponad punktem o zadanym kolorze. Producent zapewnia, że nowe gry będą korzystały z udogodnień urządzenia, a w

dę przydatne urządze-nie? Na to pytanie każdy mus internetowych sklepach bedzie można poczuć

"na własnej skórze" fakturę materiału na zasłony czy splo-

whudowa-

rîozum, czy napraw-

Jeśli lubujecie się w nowościach, a cena nie odstrasza, to Logitech iFeel Mouse można polecić każdemu, ponieważ wysoka jakość wykonania, precyzyjne działanie i nowoczesny system wstrząsów sprawiają, że jest to całkiem ciekawe urządzenie.



czha przycisków 2+rojka

precyzja dziarania
 technorogia iFeer

Internet:

Emaliowa 28

prześwitujący na czerwono--niebiesko spód

Dyskietki z SCSI

eśli z jakiegoś powodu trzeba skorzystać: yskietek elastycznych 3,5 cała, a w kompu erze z jakichś powodów nie można podłayć zwykłego napędu, to rozwiązaniem jes zżycie, zaprezentowanego przez firmę Win-station Systems, napędu SCSI Hydra. Jest to onstrukcja przewidziana głównie do zastoowania w serwerach, w których najczęściej ie stosuje sie tego rodzaju nośnika z powodu jego małej pojemności, dlatego płyty łówne i kontrolery nie zawierają odnowiednich złącz służących do przyłączania tego

electic com

Tunery NEC-a

martVision Pro 2 to karta tunera telewizyinego produkowanego przez firmę NEC. rządzenie podłącza się do komputera poprzez magistrale PCI. Oprogramowanie nożliwia odbiór programów telewizyjnych



ić ręcznie, ale na przykład zaprogram brą jakośc przy jednoczesnym niewi ou operacie okupione sa sporym ob oducent zaleca, by szybkość zegara pro ora stosowanego w komputerze, gdzie vć zamontowana karta, nie była niższa eśćset megaherców, jak również ilość pan powinna wynosić sto dwadzieścia osi negabajtów. Zalecany system operacyjny ME. Aplikacja firmy Ulead zapewni możliwo edycji i montażu przechwyconych filmów estaw ma być rozprowadzany w cenie do wustu pięddziesięciu dolarów

Sprawdź się, kłamczuchu



łandy Truster jest przenośnym urzadzenien które koreański producent reklamuje jako... wykrywacz kłamstw. Procesor DSP, zastosowa ny w tej konstrukcji, rejestruje głos rozmówcy analizuje jego barwe, wszelkie zmiany nie godne ze wzorcem sa interpretowane jako róba zatajenia lub zmiany prawdy. Symbo obłka opisuje, czy w danej chwili interloku or nie próbuje nas okłamać i czy można mu rierzyć, lak podaje producent, skutecznośc vykrywania emocji w głosie siega prawie 0%, co w praktyce daje bardzo duże prawppodobieństwo wykrywalności kłamstw ena tego gadżetu ma oscylować w granicach,

Przedmioty dla krasnali

iko I NEC poinformov ozwalającej na kons ich gabaryty są napraw ryzuje sie wysokościa ni



lekszą niż kilka mikrometrów! Do produ

Matrox G450 Dual Head

Sporo czasu musieliśmy czekać na nową karte graficzną ze stajni 3dfx, ATI i Matroxa. Biorac pod uwage fakt, że Voodoo 4 okazało się konstrukcją spóźnioną o co najmniej pół roku, to Radeon wydaje się dość ciekawa alternatywa dla kości Nvidii. Niniejszym przedstawiamy kolejnego pretendenta do tronu.

atrox G450 Dual Head to karta

zbudowana przy wykorzystaniu

kości MGA-G450 wykonanej

w technologii 0.18 mikrona. Dzięki

zastosowaniu obwodów o tak

niewielkiej grubości zmalało

myszy, przydatną przy projektowaniu. DVDMax pozwala na wyświetlanie filmów z płyt DVD na drugim monitorze lub odbiorniku telewizyjnym. A TV Output daje możliwość prezentowania tego samego obrazu na

Praca z dwoma monitorami to bardzo ciekawa propozycja dla użytkowników zajmujących się profesionalnym projektowaniem i grafiką. monitorze i telewizorze, przy odświeżaniu niezależnym dla każdego

zapotrzebowanie na energię, a co za tym idzie zmniejszyła się ilość wydzielanego podczas pracy ciepła. Na powierzchni kości akceleratora przyklejono spory radiator, który dość dobrze radzi sobie z odprowadzaniem energii cieplnej i zapewnia poprawną pracę karty nawet przy maksymalnym obciążeniu. Kolejną ciekawostką jest możliwość podłączenia... dwóch monitorów naraz lub, na przykład.

	Test	Jednostka	Matrox G450 DH 32 MB DDR	3dix Voodoo4 4500 AGP 32M8 SDRAM	Leadlek GeForce2 MX 32MB SDRAM	ASUS V7700 GeForce2 GTS 32 MB DDR
Quake J1	800:600 16bli	fps	79.7	83,9	151,4	152,7
	1024x768 16bii	Ips	55.4	63,3	135,2	152,3
Quake II	800×600 321×t	tos	76	62,6	145,5	x
	1024×768 32bit	tos	49,5	41,5	106,2	x
Quake III Arena	Fastest	tps	69,9	75,5	92.1	94.3
	Normal	tps	59,2	63,1	82.2	x
	HQ 900X600	tps	36 5	55,7	75.8	82.3
	HQ 1024X758	tps	23,2	38,4	56	70.7
	HQ 1280X1024	tps	14,6	22,3	33,9	x
30 Mark 99 Max 30 Mark 2000 3D Mark 2000	800x600x16hrt Default Benchmark 16bit Default	3DMarks 3DMarks	4961 2275	4110 2631	4881 3746	4807 4147
JD WILL ZUOD	Benchmark 32bit	3DMarks	1636	1944	2942	x

monitora i telewizora. Jest to kolejne wcielenie spopularyzowanej przez firmę Matrox technologii Dual Head. W tym przypadku mamy do czynienia z jej rozwinięciem, gdyż można poprzez dołączany specjalny przewód podłączać odbiorniki sygnału Composite i S-Video. Jest kilka możliwości generowania obrazu na drugim odbiorniku, między innymi Clone, czyli powielanie obrazu na obydwu wyjściach, a także Multi-Display polegający na rozszerzeniu pulpitu na dwa monitory i tym samym umieszczeniu okien dwóch aplikacji na każdym z ekranów, wydatnie ułatwiające obsługę. Zoom jest funkcją polegającą na powiększaniu obrazu znajdującego się aktualnie pod kursorem

G450 obsługuje takie efekty 3D. jak na przykład Environment-Mapped Bump Mapping, antyaliasing całej sceny, niezależny 32-bitowy Z-bufor oraz obsługe tekstur o rozdzielczości do 2048 na 2048 punktów.

Podczas testów obraz w trybie 2D, jak i 3D charakteryzował się naprawdę rewelacyjną jakością, a zawdzięcza to między innymi układowi RAM-DAC pracującemu z częstotliwością 360 MHz. Co prawda prędkość w trzech wymiarach nie jest najwyższa, jednak reszta udogodnień rekompensuje ten niedobór.

Matrox G450 Dual Head jest doskonała karta dla profesjonalnych grafików 2D, nie jest również najgorsza w 3D, dlatego polecić ją można każdemu, kto ponad szyb-

rnado 2000 S.A. Emaliowa 28

nie najlepsza wyda ność 3D

kość ceni sobie przede wszystkim jakość obrazu i funkcionalność urządzenia.

Dane techniczne:

Procesor: Matrox 6450 Magistrala, AGP 4x, 2x, 1x Pamięć: 32 MB DDR Dodarkowe: drugie wyjście V<mark>GA</mark> Wyjścia TV: poprzez przejściówkę

nternet:

Logitech Xtrusio DSR-100

the charge was 100 a college and glodifficulty of the party of the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the latest and the lates Over your known states, but were to be THE RESERVE THE PROPERTY OF PERSONS AND VALUE

ogitech Xtrusio DSR-100 to komplet głośników przeznaczony dla zasobniejszych użytkowników. oczekujących od głośników większej mocy i zabójczego basu. Zestaw składa się z niskotonowego głośnika, czterech kolumn satelitarnych oraz przewodowego pilota. Ciekawa jest konstrukcja subwoofera, gdyż sporych rozmiarów aluminiowa obudowa pokryta jest od zewnatrz tworzywem. Wykorzystanie takich materiałów ma na celu wyeliminowanie drżenia obudowy, które powodowało powstawanie przydźwieków niekorzystnie wpływających na generowane tony. Co ciekawe, aby dodatkowo obciążyć tę kolumnę, umieszczono w niej wzmacniacz wraz z zasilaczem, poprawiając tym samym stabilność subwoofera. Kolumny satelitarne gabarytami przypominają zastosowane w poprzednich konstrukcjach, lecz umieszczono w nich mocniejsze głośniki. Dodatkowo jest tu także pilot połączony przewodem z subwooferem, dzieki któremu można sterować poziomem wzmocnienia oraz efektem Fade, czyli rozdziałem mocy na przednie i tylne głośniki. Na nim także znajduje się przełącznik stanu uśpienia zestawu oraz gniazdo słuchawkowe. Na subwooferze dostępne są również potencjometry regulujące poziom basów i sopranów. Sygnał do wzmacniacza można dostarczyć poprzez dwa stereofoniczne złącza mini-jack

Aluminiowa obudowa subwoofera oraz cyfrowe, elektrycz- sprawia, że jest on w stanie przenosić niskie tony, nie wywołując nieprzyne gniazdo S/P DIF. Projemnego rezonansu i przydźwieków.

ducent jak zwykle nie zapomniał o pakiecie przydatnych programów, wśród których jest na przykład Power DVD, pozwalający programowo odtwarzać na ekranie komputera filmy z płytek DVD oraz pakiet Soundmob'le i pliki MP3.

Logitech Xtrusio DSR-100 jest bardzo ciekawym urządzeniem, które oferuje świetne parametry i głebokie basowe brzmienie. Jedynym poważn ejszym mankamentem może

Aoc satelilów: 12 W

pakiel oprogramowania

Internet:

ornado 2000 S A

ıl. Emaliowa 28 12-295 Warszawa

tel /faxs: (0 22) 868-80-01

Grai, piękny Cyganii

Creative SoundBlaster PCI 512

Karty muzyczne firmy Creative w większości przypadków oferowały znakomite parametry i dość spore możliwości sprawowania kontroli nad generowanym dźwiękiem. Jednakże czesto te konstrukcje zawierały wiecej, niż potrzebowali użytkownicy, a cena także nie pozwalała mniej zasobnym na ich zakup.

irma pomyślała i o tych potencjalnych klientach i umieściła w ofercie nową konstrukcję o nazwie SoundBlaster PCI 512. Jest to karta podłączana poprzez złącze PCI. Wykorzystuje ona układ EMU10K1-SEF i pozwala na obsługę standardu Environmental Audio, dzięki któremu muzyka i dźwięk nabierają wrażenia naturalności i przestrzenności. Dodatkowo można w czasie rzeczywistym używać efektów specjalnych, m.in. zmiany charakterystyki dźwięku w taki sposób, by wydawało się, że jest on odtwarzany np. w hangarze, sali koncertowej, łazience, na przełęczy górskiej: zmia-

ny głosu kobiecego na męski i na odwrót, co czasem daje ciekawe efekty, szcze-

gólnie przy słuchaniu pio-

senek. Możliwość obsługi zestawów kwadrofonicznych z subwooferem dodatkowo podnosi atrakcyjność karty. Prostsza konstrukcja nie przewiduje niestety obsługi cyfrowego, elektrycznego wyprowadzenia sygnału. Jest to przemyślana strategia, gdyż jeśli kupuje się najtańszą w ofercie kartę, można założyć, że nie będzie się go wykorzystywało, gdyż urządzenia pobierające cyfrowy sygnał są dość kosztowne. Całość można dość łatwo zamontować, a proces instalacji jest wspomagany przez dobry program instalacyjny. Jedynym zgrzytem jest współpraca karty z płytą główną Abit BE6-II, gdzie trzeba było troszkę pobawić się ustawieniami przerwań w BIOS-ie, ale m'mo wszystko się udaro.

Co tu duzo pisać, SoundBlaster PCI 512 to świetna, tania karta, oferująca niezłe parametry i nie obciążająca kieszeni nabywcy. Kupować.

SoundBlaster PCI 512

vww.creat.ve.pl www.soundblaster.com

188 Rynek krajowy

9.1 GR na 5.25 cala

AO-F561 to naped magnetooptyczny piąte eneracji opracowany przez inżynierów za udnionych w laboratoriach firmy Sony, Kon rukcia ofenije upakowanje na jednim nodr o średnicy 5,25 cala aż 9,1 GB danych i do tkowo przyspieszenie zapisu i odczytu da ych o prawie jedną piątą w stosunku do pozednich modeli. Z komputerem komuniku sie ono poprzez interfeis SCSI, a dane trans rowane są z prędkością dochodząca do makalnie dwudziestu megabajtów na sekun-. Czas dostępu do wybranych danych ro ednio dwadzieścia pieć milisekund. Głowi ce napędu wykonano w technologii MSR, dzieki czemu możliwe stało się wieksze upaowanie danych na nośniku. Cena tego produktu ma nieznacznie przekroczyć dwa tysiace pięcset dolarów amerykańskich.

www.sonv.com

Hitachi w AB



W wyniku podpisa nei umowy dystry bucyjnej z firmą Hl wadziło do oferty 21" tego producei ta. Wszystkie mode le wyposażone są v

neskopy bardzo dobrej jakości: Hitachi Flat uare. Super High Contrast, Black Matrix

Model Hitachi CM772ET to 19-calowy mor r z idealnie płaskim kineskopem Hitach rfect Flat, łączącym najlepsze cechy kinesko pów z maską invarową oraz z maską szczeli nową. Monitor jest przeznaczony do zastoso ań profesjonalnych i prac graficznych. Cha kteryzuje się obrazem bez jakichkolwiek ekształceń, a dzięki zaawansowanemu sysnowi dynamicznej ostrości (Dynamic Focu g) osiąga bardzo dobrą ostrość, Posiada akże bardzo wysoki współczynnik kontrastu litachi Super High Contrast), wierne oderciedlenie kolorów, które można dodat wo skalibrować z poziomu OSD lub dotą onym na CD profesjonalnym programe

go podstawowe parametry zadowołą nawet bardziej wymagających:

olamka 0,21mm szer. pasma wideo - 230MHz

maks rozdz. 1600x1280 / 85Hz

norma bezpieczeństwa TCO99

współpracuje z Apple Macintosh

trachi CM715ET to także monitor 19-calo

y. Wyposażony jest w kineskop Hitachi Fla iare Tube, posiada bardzo wysoki wspó vnnik kontrastu. Wierne odzwierciedler orów można uzyskać przez kalibrację ter ratury barw lub też profesjonalnym prog em COLORIFIC, dolaczonym na płytce C

technologii EX-DOUBLE FOCUS

- wne parametry monitora CM715ET t Plamka 0.21mm
- Max rozdz, 1600x1280 / 75Hz Norma bezpleczeństwa TCO99
- Współpracuje z Apple Macintosh

\$3 nowraca?

3 wycofała się z opracowywania i produl kceleratorów graficznych, lecz ostatnio obno postanowiła powrócić na rynek k raficznych za kilkanaście miesięcy. Cieka czy te "butne" przechwalki znajdą potwierdz nie w rzeczywistości. Poczekamy, poobser erny... Kto wie...

Szybkie nośniki

fornado 2000 S.A. wprowadza do oferty handlowej najnowsze nośniki danych korporacji Verbatim. Znana na polskim rynku firma Verbatim ponownie wyznaczyła now standard szybkości zapisu dla płyt CD-R oraz CD-RW. Verbatim, jako firma z zapieczem Mitsubishi Chemical Corporation, jest w stanie zaprezentować jako pierwsza na świecie nośniki z możliwościami szybkiego zap

METAL AZO - DŁUGOWIECZNOŚĆ

Wszystkie najnowsze płyty DataLifePlus CD-R / CD-RW zostały "wyposażone" w technologie METAL AZO, której zadaniem jest zapewnienie znacznie wiekszej długowieczności danych, niż to ma miejsce w przypadku produktów konkurencji. Warstwa METAL AZO chroni dane zawarte na ofycie przed ultrafioletowym światłem oraz zarysowaniami i zadrananiami

Wszystkie płyty CD-R Verbatim były dotych-



ducentach

owe rozwiazania w dziedzinie nośników danych. Nowe płyty DataLifePlus CD-R musza nadążyć za coraz szybszymi nagrywarkami wy osażonymi w coraz bardziej wymyślne sysemy zapisu. Verbatim wychodzi naprzed producentom nagrywarek CD-R / CD-RW przedstawia iako pierwszy na świecie płyt D-R z moźliwością zapisu do x 16.

stosowanie płyty Verbatim DataLifePlus CD-R x16 z nagrywarką mogącą nagrywać z tak ybkością sprawia, że nagranie płyty 650 M8 inych zabiera teraz mniej niż 5 min

Najnowszy Verbatim DataLifePlus CD-R x16 to wnież uniwersalność dla każdego użytko lka. Firma Verbatim zrezygnowała z wymy nych napisów na samej płycie, pokrywając specjalną warstwą "Fast Dry", która umo ia szybkie nanoszenie napisów oraz ich z

Vty Verbatim DataLifePlus CD-R x 16 doste e są w wersji 650 MB (74 min) oraz 700 MB

Abit SA6R

Na rynku podzespołów komputerowych dość mocno zaznaczyła swoją obecność firma VIA, która oferuje świetne zestawy układów służące do budowy płyt głównych przeznaczonych dla procesorów ze złączem Spicket-370, czyli Intel, VIA/Cyrix oraz Transmeta. Aby ograniczyć ekspansję tego prodůcenta, Intel wypuścił ze swoich laboratoriów i fabryk chipset i815E.

o testach laboratoryjnych okazało się, że ten zestaw układów nie zawiera już tak rażacych błędów, jakie można było spotkać w poprzednich konstrukcjach Intela. Dlatego też większość bardziej lub mniej znanych producentów rozpoczęła produkcję płyt głównych wykorzystujących chipset zawiadujący praca podzespołów płyt głównych. Podobnie postępuje firma Abit, tworząc własne konstrukcje wykorzystujące kości Intela. Płyta, którą zaprezentujemy w niniejszym tekście, to model SA6R mający szansę godnie zastąpić wysłużoną już BE6-II.

W pudełku zawierającym płyte znajdują sie także dodatki niezbędne do po-

prawnej konfiguracji komputera, czyli między innymi dwie taśmy służące do podłączania dysków twardych zgodnych ze standardem UDMA 66/100 oraz zaślepki z portem szeregowym (COM2) i dwoma gniazdami USB, Pierwszy potrzebny jest na 🚾 wypadek, gdyby użytkownik musiał korzystać z dwóch złączy szeregowych; tymcza-

sem na płycie zamontowano tylko jedno, gdyż miejsce drugiego zajęła wyprowadzona karta graficzna. Dodatkowe porty USB pozwalają rozbudować system do czterech takich gniazd, co jest bardzo ważne, gdyż obecnie coraz więcej urządzeń podłącza się właśnie w ten sposób.

Kiedyś wspominałem, że osobiście nie przepadam za konstrukcjami All-In-One, czyli wszystko w jednym. Taka konstrukcją jest właśnie SA6R, gdyż zawiera ona zintegrowaną kartę graficzną i752 oraz układ dźwiękowy zgodny ze standardem AC'97.

Pierwszy z komponentów, czyli akcelerator graficzny, zapewnia dobrej jakości obraz 2D oraz 3D. Niestety nie można zbyt pochlebnie wyrazić się o szybkości generowania obrazu trójwymiarowego, gdyż jego wydajność nie pozwoli na komfortową zabawę przy najnowszych grach. Pomimo słabych wyników nie można jednak narzekać, gdyż karta graficzna podnosi cenę zaledwie o sto złotych, a za te pieniądze można przeboleć słabsze wyniki. Rozwiązanie to przeznaczone jest dla osób raczej sporadycznie korzystających z zaawansowanych graficznie pozycji, a głównie używających arkuszy kalkulacyjnych, proceso-

rów tekstu czy surfujących po Internecie. Gdy potrzebna jest wysoka wydajność w 3D, bez problemu można wyłaczyć i 752 i zamontować dodatkową kartę graficzną w złączu AGP zgodnym ze specyfikacją 4x.

Układ dźwiękowy odpowiedzialny jest za generowanie muzyki, z czego wywiązuje się całkiem poprawnie, lecz nie oferuje takiej jakości, jaką spotykamy w przypadku osobnych kart dźwiekowych. Zgodność z DirectSound pozwala na wykorzystanie go w grach, lecz zaznaczyć należy, że tego typu układ w dość znacznym stopniu obciąża procesor komputera. Jeśli ktoś jest zapalonym graczem lub ma zamiar zaimować sie komponowaniem muzyki, nawet amatorsko, to poleciłbym zakup dodatkowej karty muzycznej.

Kontrole nad płytą sprawuje BIOS firmy Award zawierający system SoftMenu III, który pozwala na automatyczne ustalanie wszelkich parametrów procesora i systemu, a także na ręczne zmiany, czyli na przykład - co uwielbiają overclockerzy - podkręcanie procesorów. Tym razem powinni być oni zadowoleni, gdyż w przypadku tej konstrukcji możliwe jest ustalenie czestotliwości magistrali w zakre-

sie od 50 do 250 MHz ze skokiem co 1 MHz. Podobnie ma sie rzecz. jeśli chodzi o napięcia, gdyż ich zakres to 1.3 do 1.9 V ze skokiem co 0.05 V.

Kontroler dysków twardych pozwala na podłączenie do ośmiu urzadzeń. w tym czterech z nich w tak zwana macierz pracującą w jednvm z trzech standardów RAID 0, 1 oraz 0+1. Sa. to sposoby dzielenia zamy Abit przeznaczona dla procesorów sobów pomiędzy łączo-

Do płyty dołączono także ciekawe oprogramowanie, między innymi aplikacie Winbond Hardware Doctor w wersii 2.50, dzięki której można monitorować pracę większości podzespołów SA6R. Jest to bardzo przydatne, szczególnie

dla osób przyspieszających pracę procesorów.

korzystających ze złącza Socket-370. nymi dyskami twardymi.

SA6R to kolejna świetna konstrukcja fir-

Jeśli posiadasz, czytelniku, wystarczającą wiedzę o sprzęcie komputerowym i dysponujesz odpowiednią ilością gotówki, to Abit SA6R jest płytą, którą na pewno powinieneś sie zainteresować.

Dostarczył: idio: Avance Logic ALC200 AC'97 Plusy
• FSB od 50-250 MHz co 1 MHz
• system RAID 0/1 IDE graficzny

CTX DVDR-12X

Mary By publication of the last firms, but by should produce the second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second secon providence indicates any discharge before the the ridge over providence wherever drops whipper orangement make any sense

VDR-12X to konstrukcja, którą firma CTX pragnie zainteresować potencjalnych nabywców. Urządzenie jest wewnętrznym napędem przystosowanym do pracy zarówno w poziomie, jak i w pionie, a to dzięki zamontowanym na tacce specjalnym ząbkom, z których dwa sa ruchome. Na przednim panelu znajduje się nie tylko przycisk wysuwania i chowania tacki, ale także klawisz pozwalający na rozpoczęcie odtwarzania muzyki z płyt audio, którego drugą funkcją jest zmiana utworu o jeden do przodu. Nie są to jedyne możliwości przyporządkowane temu przyciskowi. Jedną z najciekawszych funkcji jest możliwość zmiany prędkości odczytu danych z krążków zawierających dane i to zarówno z płyt CD, jak i DVD. Po wciśnięciu i przytrzymaniu go przez trzy sekundy kolejne przyciśniecia powodują zmianę prędkości w dół o wartości DVD-12/10/8/6/4/2 i CD-40-32-24-20-16-10-6-4. Jest to bardzo przydatna opcja, szczególnie dla osób, którym może przeszkadzać odgłos szybko wirujących krażków, powodujący dyskomfort przv słuchaniu muzyki czy oglądaniu filmów. Napęd CTX posiada zabezpieczenie regionalne, a jest to

licznik zmian regionu, dzieki któremu można maksymalnie pięć razy zmienić ustawienia. Przypomnieć należy, że po piątym wyborze ostatni jest ostateczny i nie będzie możliwości ustalenia innego

CTX DVDR-12X jest ciekawą propozycją dla wszystkich, którzy oprócz szybkości odczytu cenia sobie także komfort podczas odtwarzania muzyki i filmów.



Bkanowany świat

PrimaScan Colorado 2400u

Gdy chcemy zachować zdjęcia z wakacji w niezmienionej formie przez lata badź wysłać je wujkowi lub cioci za ocean, to siegamy po skaner. Gdy trzeba z encyklopedii lub czasopisma w jakiś sposób wydobyć zdjecie rzadkiego motyla, to nie wyjmujemy nożyczek tylko... uruchamiamy skaner.

czywiście tylko w przypadku, gdy posiadamy komputer i drukarkę, lecz takowe maszyny znajdują się już w wielu mieszkaniach lub szkołach. Urządzeniem, które przeznaczone jest dla niewymagających niesamowitych parametrów lub mniej zasobnych w środki płatnicze użytkowników, jest skaner PrimaScan Colorado 2400u. Urzadzenie podłacza się do komputera poprzez złacze USB. lecz trzeba także podłączyć zasilacz, gdyż energia dostarczana poprzez ten interfejs nie wystarczy do zasilania mechanizmów i lampy. Na obudowie nie znajdują się żadne przyciski czy przełączniki, gdyż skaner sterowany jest w pełni przez sterowniki i program obsługi. Można skanować w pełnym kolorze, odcieniach szarości oraz czemi i bieli. Dostępne jest także pełne spektrum rozdzielczości: od 100 do 9600 punktów na cal. Do całości dołączono w pełni spolszczoną instrukcie oraz aplikacie MGI PhotoSuite SE, dzieki którei można edytować skanowane i wszystkie inne rysunki, zdjęcia i ob-

razki. Program ten pozwala na zmiane kolorów, wykonywanie zmian. kolaży, dodawanie różnego rodzaju ramek, jak również tworzenie kalendarzy czy pocztówek.

PrimaScan Colorado 2400u jest skanerem, który oferuje całkiem spore możliwości za cenę niższą niż trzysta złotych. Dzięki tak skalkulowanym parametrom i kosztom na zakup takowej maszyny mogą sobie pozwolić nie tylko szkolne pracownie informatyczne, ale przede wszystkim indywidualni użytkownicy.

PrimaScan Colorado 2400u Dane techniczne: Dostarczył: Roz. optyczne: 600 na 1200 dpi Roz. interpolowana. 9600 na 9600 dpi Glębia kolorów kolor/szarości: 36/12 Interfejs: port USB Obszar skanowan a: 21.6 na 29,7 cm Plusy Internet: www.ab.com.pl www.primax.com.p

191 Rynek krajowy

Verbatim.

raz szybkość zapisu na niej do x10 sprawiają, że najnowszy produkt firmy Verbatim najdzie swoje zastosowanie u osób ceniących sobie archiwizacje danych w szybki pezpieczny sposób.

Drugą ważną technologią, zastosowaną na olycie Verbatim DataLifePlus CD-RW x 10. est SERL, czyli Super Eutetic Recording Laver. Ta opatentowana technologia pozwala na szybki, bezpieczny i - co ważne - cichy proces zapisu. SERL to nie tylko cichy zapis. Technologia eliminuje pojawianie się gruboziarnistego krystalitu naokoło znaku wypałanego przez laser, co jest charakterystyczne w przypadku mniej zaawansowanych technologii kasowania i ponownego zapisu. Minimalizulac powstawanie kryształów na powierzchni zapisującej, nowe nośniki Verbatimu zapewniają niższy poziom zakłóceń optycznych podczas odczytu w napedzie. prócz tego, dzieki eliminacji kryształów na etanie amorficznym, nowe nośniki Verhatimu charakteryzują się bardzo długą żywol

Ostatnią warstwą, która zabezpiecza plyte oraz jej odczyt. Jest UPM (Ultra-Precise Mol-ding). Warstwa UPM sprawia, że powierzchnia płyty jest idealnie gładka, dzięki czemu płyta obraca się w napedzie bez problemów dane sczytywane są bez błędów.

Plyty Verbatim DataLifePlus CD-RW x 10 odzytywane moga być w napedach z techno giami CAV, CLV (CD-R, CD-RW, CD-ROM

www.tomado.com.pl

Komputerowy magnetowid

ngee to nazwa urządzenia, które zapowie iała firma Pinnacle Systems. Ma to być r alej, ni wiecej tylko cyfrowy magnetov odłączany do komputera przez złącze USB pomocą specjalnych aplikacji możliwe jes erowanie wszystkimi parametrami i czys ościami Bungee, Różnego rodzaju złącz ozwalają na wprowadzanie i wyprowadz ie sygnału wideo. Dzięki procesorom DSF ożliwe jest zapisywanie i odczytywanie anych ze standardu MPEG-2, co pozwala na sowanie magistrali USB, której przepusto

www.pinnaclesys.de



ACTION EXCHANGE

od poniedziałku do soboty

koszt połączenia - 35 gr. brutto za każdą rozpoczętą minutę rozmowy

Zamów prenumeratę i przyłącz się do zabawy!



sprzed@ż wysyłkowa



ACTION EXCHANGE

Zapraszamy do fantastycznej zabawy.

Na naszej aukcji znajdują się specjalnie wybrane produkty. Ich pełną listę znajdziesz na ostatniej stronie Klubu CDA i na swoim Cover CD. Jeśli jesteś prenumeratorem, produkty te mogą stać się Twoją własnością. Wystarczy przystąpić do naszej gry. Poniżej znajdziesz wskazówki - przeczytaj je

Jak przystapić do gry

KROK 1

Przypomnij sobie czy masz już 13 lat. Jeżeli nie - poproś swojego opiekuna, aby w Twoim imieniu grał w Action Exchange. Jeżeli jesteś starszy: patrz krok 2.

KROK 2

Znowu musisz sobie coś przypomnieć: czy jesteś prenumeratorem jednego z wymienionych pism: CD-Action, NET, PC Format, Kawaii ? Jeżli nie, musisz wykupić min. 6-cio miesięczną prenumeratę, żeby móc przystąpić do gry. Jeżeli jesteś prenumeratorem, znajdź swój PIN i...patrz krok 3.

KROK 3

Czy znalazieś w pudełku Cover CD kupon CDA? Nie znalazłeś? Nie martw się, zadzwoń pod numer naszej infolinii, podaj swój PIN i poproś o kupon. Otrzymasz go za darmo. Pamiętaj jednak, że w ten sposób możesz otrzymać tylko jeden kupon !!! Jeżeli masz już kupon rzuć okiem na krok 4.

KROK 4

Zarejestruj swój kupon. W tym celu musisz zadzwonić pod numer 0801 600 200, podać swój PIN i numer nadrukowany na kuponie. W zamian otrzymasz numer rejestracyjny, który wpisz długopisem w zaznaczone na Twoim kuponie pole. Kuponu nie musisz rejestrować, jeżeli zamierzasz go komuś podarować. Przejdź do następnego punktu.

KROK 5

Możesz już przystąpić do gry. Zapoznaj się z jej zasadami. Znajdziesz je na swoim Cover CD. Wybierz sobie interesujący Cię produkt i przystąp do licytacji. Możesz to zrobić na stronie www.klubcda.com.pl lub przez telefon (0801 600 200). O wyniku licytacji będziesz informowany. Udanych łowów !!!

Action Exchange to gra przeznaczona wyłącznie dla naszych pref

Za produkty wystawione na licytacji płacisz tylko kuponami CDA - Dodatkowe kupony CDA przysługują za zakupy w naszym sklepie i w wielu innych przypadkach (patrz regulamin gry)

Graj tak, aby zdobyć wszystkie części składowe komputera

Możesz otrzymać jeszcze jeden, dodatkowy kupon CDA. Zadzwoń do naszej infolinii i odpowiedz na proste pytanie, dotyczące bieżącego

паміајаседо	lanych osobowych w bazie danych Wydaw- z nich w celuch handlowych i masterlingo- s liter Suri Sp. z o.o. Dane są chronione owych U. Ju. Nr 133, poz. 833, Dowads- ca, poprawiania moich danych osobowych.	25zł		84,00zł N156,00zł	2001 /2001 45,00zł	
Upoważniam	słanie faktury VAT. Nasz N y firmę Silver Shark sp. 2 AT bez podpisu odbiorcy	: a.o., do wy	100/00/09/09 00:00	izwisko (czyteln	ie)	
W zwiątku w Picjan w tybe z dniem 1 stycznia 2000 roku nowego Rozporeżen na wintsta Einawawa z dnie 22 grudnia 1999 r., w sprawo z namia iniektórych przepisów ustawy o podatku od towarów unieg oraz podatku aktyzowym NIE WYSTAWIAMY RACHUNKÓW UPROSZCZONYCH, a wyłącznie FAKTURY VAT.	Wyszam zgodę na przewarzanie motich danych osobowych w basie da- nych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handiowych i marketingowych związanych z oferiani Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawa o ochronie danych osobowych (pz. U. Nr 133, poz. 833), (Oywiadzana, z wiem o molim prawie do wglądu oraz poprawiania motich danych usobowych,	☐ Tipsomaniak 200025zł	numery archiwalne.	sześć numerów84,00zł	od miesiącakwiecień/2001	
Upoważniam	stanie faktury VAT Nasz N y firmę Silver Shark sp z AT bez podpisu odbiorcy		01111111111111111	zwisko (czytelni	e)	
W związku a jętycie w bycie z dniem 1 sycznia 2000 roku nowego Rozposci flowe w bycie z dniem 1 sycznia 2000 roku nowego Rozposci flowe Winnistra Financów z dnia 22 grudnia 1999 r., w sprawie oszabannia niektórych przepidów ustawy o podatku od towardw ustag oraz podatku akcyzowym. NIE WYSTAWANY RACHUNKÓW UPROSZCZONYCH, a wyłącznie FAKTURY VAI	Wyrażam zgodę na przetwarzar nych Wydawnictwa Silver Shari handiowych i martkelingowych i Shark sp. z o.o. Dane są chroni osobowych (pz. U. Nr. 133, po- prawie do wglądu oraz poprawi	Tipsomaniak 200025zł	numery archiwalne		od miesiącakwiecień /2001 Trzy numery45,00zł	
PANIETA Podpis	PIN Karty Klubu CDA	☐ Tipsomaniak 2000	numery archiwalr	☐ sześć numerów☐ dwanaście numer	od miesiącakw	

ww.klubcda.com.pl • klubcda@silvershark.com.pl i multimedia Ponad 4000 tytułów. Między innymi: **Cue Club** Dark Reign 2 **Battlezone 2** adres nokigguì HalfLife Gold **Earthworm Jim Final Fantasy 8** Pod numerem 0801 600 200 możesz zamówić prenumeratę. Płacisz w domu - nie na poczcie. gales Superbike 2000 Hopkins FBI (PL) Kapitan Pazur Kryształowy Klucz MDK 2 + MDK 1 Moon Project full BOX adres Gold games 4: 21 pełnych wersji gier na 24 płytach CD za 133 zł Gold games 2: 24 pełne wersje gier na 24 płytach CD za 72 zł Gold pack: 27 pełnych wersji programów użytkowych, na 24 płytach CD, za 121 zł Police Quest SWAT 2, Die by Sword, Kupcy i rycerze, Samouczek Microsoft: Office i W 98, 3D Screen saver designer, Antu Viren Kit 8.0, Photo line 4.2 i wiele innych. Oferta tylko dla klubowiczów!

Od teraz WIEM WSZYSTKO!

Największy na naszym rynku program wspomagający naukę języka polskiego. Obszerny materiał zawarty na dwóch płytach CD (950MB) przydatny jest dla ostatnich klas gimnazjum oraz całej szkoły średniej. Może też przysłużyć się jako gruntowna powtórka

przed egzaminem maturalnym lub na wyższą uczelnie. Na specjalne wyróżnienie zasługuje nowatorsko opracowana szata graficzna. Poziom wiedzy jest automatycznie oceniany przez komputer.

Wiem wszystko to:

- 25 testów z epok, każdy po 30 pytań;
- ponad 700 hasel w Indeksie pojeć
- prawie 100 plansz z wyjaśnieniem gramatyki;
- 🥃 9 testów z zestawem 150 pytań z gramatyki 😊 przyjazna, doskonała pomoc dostępna i ortografii;
- 480 stron opracowań epok literackich:
- 250 pytań z lektur;
- l nazw związanych z nauką języka polskiego; 👩 5 wykładów w postaci filmów o łącznym czasie 30 minut;
 - z każdego punktu programu. Literatura przed maturą





- \Rightarrow naukę na podstawie pytań zawartych w programie; 🌏 sprawdzanie wiedzy na podstawie testu
- przeprowadzanie egzaminu z hasłowym dostępem do trybu nauka;
- wyłączenie jednej niewłaściwej odpowiedzi;

demonstracyjna

gratis!!!

- porównanie czasu potrzebnego na odpowiedź;
- wybór zestawu pytań (35 zestawów po około 25 pytań);
- skojarzeniowego (20 zestawów); niespotykana dotychczas możliwość sprawdzania znajomości cytatów:
- atrakcyjnym dodatkiem jest zabawa z odkrywaniem nazw lub autorów dzieł sztuki przy poznaniu jedynie jego fragmentów



Samouczek Corel Draw





Jeśli chcesz należeć do kręgu osób potrafiących ujarzmić to nieograniczone narzędzie, to ten samouczek będzie Twoim guru w ciągu najbliższych miesięcy. Oczywiście nikt nie próbuje sugerować, że cała moc programu Corel Draw została przez nas streszczona w tym pudełku. Zdecydowanie możemy jednak zapewnić, że dalsze kształcenie będzie już dużo łatwiejsze. Znając zasady działania poszczególnych tunkcji, łatwiej jest eksperymentować lub prowadzić dyskusje z kimś bardziej doświadczonym. Nasz kurs to 53 filmy, które przeprowadzą przez gąszcz funkcji programu, Iłumacząc ich potencjał i sposób wykorzystywania. Wkrótce kontynuacja kursu.

W naszej ofercie znajdziesz wiele innych tytułów, zadzwoń, zapytaj.

KORZYSTNA OFERTA DLA ODBIORCÓW HURTOWYCH



77257

American McGee's Alice

W Opcjach włącz "console mode". W czasie gry wywołaj konsole i wpisz:

god - God Mode wuss - wszelka broń

noclip - przenikanie przez ściany

health # - podnieś energie do wartości # (uwaga: 100 to najwyższa możliwa wartość)

notarget - niewidzialność

give all - wszelka broń i amunicja

give (nazwa) - dostajesz przedmiot/broń o wskazanej nazwie. A oto czego możesz żądać: w knife.tik: w_cards.tik; w_mallet.tik; w_jackbomb.tik; w eyestaff.tik; w icewand.tik; w jacks.tik; w blunderbuss.tik; w demondice.tik; w ragebox.tik

map (xxx) - skok do mapy o nazwie xxx, gdzie xxx to: centipede1; centipede2; facade; fortress1 fortress2; funhouse; garden1; garden2; garden3; garden4; grounds1; grounds2; gvillage; hedge1; hedge2; hedge3; jlair1; jlair2; keep; pandemonium; potears1: potears2: potears3: glair: rchess: skool1: skool2; tower1; tower2; tower3; utemple; wchess1; wchess2: wforest.

Battle Isle - The Andosia War

Aby zaktywizować cheaty, wpisz: alyenya. Następnie stosuj kombinacje klawiszy: alt+e - energia wrogich jednostek spada do 1

alt+y - odsłania ekran? alt + u - przyspiesza prace badawcze w akademiach?

alt+I - polepsza widoczność alt+j - włącza/wyłącza czas?

alt+m - wygrywasz misję

Blair Witch Project Vol 3

Vacisnii F10 i wpisz

IWORKFORGOD - God Mode

GETINTOMYBELLY - wszelka bron BIGHEAD - Big Head Mode

GIBNPLENTY - hm??? T2000 - wyglądasz jak Terminator

GIVEMEFAITH - maks, zdrowie NOD3D - niewidzialność

HELLFREEZEOVER - "mrozi" wrogów BIGSTICKOFDEATH - shotgun

MEDIUMRARE - kusza GOODTIMESMAN - dynamit

BURNYOURASSOFF - miotacz ognia MEETMYPALTOMMY - pistolet maszynowy

SMILEYNOMORE - strzelba na słonie SUNOFGOD - doładowuje Radiance Emitter

IAMAWIMPFORTHIS - 100 naboi RECHARGE - doładowuje latarkę THEDOGFARTED - maska gazowa

ICANSEE - gogle na podczerwień WWBEWARE - srebrne kule

VAMPBEWARE - kule z litu (lith bullets) **DEMONBEWARE** - mercy bullets

ISUCK - niski poziom trudności gry IRULE - a tu wysoki..

COMBATISSCARY - łatwa walka PUZZLESARESCARY - proste zagadki

INSTANTCRASH - pa. pa... THUNDERSTORM - wywołujesz burzę SNOWSTORM - zamieć śnieżna

FLAMEONASTICK - Flaming Ammo

Stwórz nowego kierowcę i nazwij go: allthebuttons - dostep do wszelkich wozów greatnews - wszystkie trasy minime - dostajesz Mini Coopera S

Giants: Citizen Kabuto

Naciśnij [T] lub [Y]. po czym wpisz tips i naciśnij [Enter].

pleasehealme - peina energia mapshowitall - odkrywa mapę

gimmegifts - wszelkie znajdźki allmissionsaregoodtogo - dostęp do wszystkich misji basegoveryfast - szybsze budowanie bazy

basepopulate - wzrost populacji bazy (?) basefillerup - energia dla bazy ineedspells - nieskończona mana

itsmyparty - imprezka? :)

fr - a zobaczysz ilość fps w grze w danej chwili

Gunman Chronicles



Wystartuj grę z dopisanymi w linii komend parametrami: -dev -console -game rewolf (np. c:\gunman\gunman.exe -dev -console -game rewolf). Następnie naciśnij ['] i wpisz:

/god - god mode

/noclip - przenikanie przez ściany /impulse 101 - bron i amunicja

/map X - skok do mapy o nazwie X. A oto ich lista: takeoff; ed; meltdown; highnoon; frontier; cinematic (1-4); city (1a, 1b, 2a, 2b, 3a, 3b); end (1-2); mayan (0a, 0b, 1, 3a, 4, 6, 8); rebar (0a, 0b, 2a-l, 3[b-e]); rust (1, 2[a-b], 3a, 4[a-b], 5a; 6[a-d], 7[ae], 8a, 9a); west (1, 2, 3[a-b], 4[a-b], 5b, 6[a-e] gdzie np. oznaczenie x2[a-c] oznacza, że mapy

nosza nazwy: x2a, x2b, x2c. /give X - dostajesz przedmiot X. A oto ich lista: weapon fists; weapon gausspistol; weapon shotgun; weapon minigun; weapon beamgun; weapon dml; weapon SPchemicalgun; ammo gaussclip: ammo buckshot; ammo minigunClip; ammo beamgunclip: ammo_dmlclip; ammo_chemical; item_healthkit; item armor; player armor; vehicle tank

Hitman 47

Aby zaktywizować cheaty, dopisz w pliku hitman.ini linie: enableconsole 1. Teraz uruchom grę. naciśnij tyldę, by wywołać konsolę, i wpisz: god 1 - nieśmiertelność

giveall - daje wszystkie rzeczy dostępne na poziomie infammo 1 - nieskończona amunicja

Invisiblity 1 - wrogowie cię nie widzą

ale zamiast 1 podaj na końcu 0.

Jeśli chcesz anulować cheat, wpisz go ponownie.

idestał Wojciech "Jerczu" Jerczyński

Mercedes Benz Truck Racing

Wpisz podczas gry:

BUGGYGIRL - włacza tipsy MOGLI - zawsze wygrywasz ALLOFF - wyłącza tipsy

Podczas gry naciśnij [Y] i wpisz: damagefree - brak uszkodzeń

Chcesz dodatkowe wozv?

· American Lafrance Fire Truck

Zajmij 1-3 miejsce w 5 San Francisco Blitz races.

· Aston Martw DB7 Vantage Ukończ London Crash Course.

· Audi TT

Zajmij 1-3 miejsce w 6 San Francisco Checkpowt

- · New Mwl Cooper
- Zajmij 1-3 miejsce w 5 London Blitz races.
- · New Beetle Dune

Zajmij 1-3 miejsce w 5 San Francisco Circuit races. · New Beetle RSI

Beat the San Francisco Crash Course. • Panoz GTR-1

Zajmij 1-3 miejsce w 6 London Checkpowt races.

Aby zaktywizować cheat mode, naciśnij jednocześnie [CTRL] + [SHIFT] + [~] - wejdziesz do konso-Teraz wpisz: @ [spacja] kod [Enter].

alliwantforxmasisa - wzywa potwora z określonego typu (np. @ alliwantforxmasisa firefist) aplethoraof - j.w., ale tyczy się 4 potworów bythepowerofgrayskull - maks. energia ihavethepower - maks. mana dontfearthereaper - daje ci 32 dusze castratetheheathens - mag (wizard) może zbierac "red spirits" gimmegimme X - daje magowi zaklecie X (np. @ gimmegimmegimme erupt) timeisonmyside - resetuje "spell timers" yourbulletscannotharmme - mag jest niewidzial-

mywingsarelikeashieldofsteel - j.w. ragebuilding - wskakujesz na 9 poziom (doświadczenia?), masz wszystkie czary itd.

Sea Dogs

Gdy jesteś na morzu, naciśnij [CTRL] oraz [Z] i

have live - naprawiony statek i pełna załoga expu mne - dodatkowe doświadczenie deneg day - kasa

get me magic - działa zadają większe uszkodze-

make screen shots - działa nie zadają uszkodzeń now i flying - latasz ([Ctrl] + [F] - sterowanie) fire from camera - naciśnii [0]" na klawiaturze numerycznej, a wystrzelisz z kamery teleport - naciśnij [Ctrl] + [L]. a przeniesiesz sta-

tek tam, gdzie jest aktualnie kamera

leśli chcesz podkręcić parametry swej postaci. edytuj plik PICSTEAM\TEAM.INI w katalogu z

JUŻ W SPRZEDAŻY!









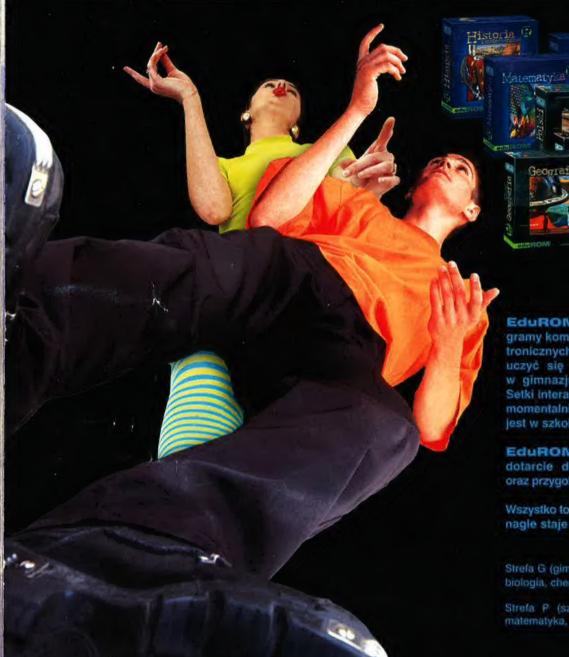
Wersja polska i PRCJEKT www.cdprojekt.com

Na dwoch dodatkowych krążkach znajdziesz m.in.: bonusowe mapy dla trybu single-player

 ścieżkę dźwiękową w formacje Audio CD 40-minutowy film, na którym sam Dave Perry prezentuje sposób użycia edytora poziomów

Skiepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellańska 74, tel. (0-22) 519 69 00 SACRIFICE © 2000 Shiny Entertainment. Warystkie prawa zastrzeżone. Sacrifice jest znakemi handlowym interplay Entertainment Core. Warystkie prawa zastrzeżone. Specifica jest znakemi handlowym interplay Entertainment Core. Warystkie prawa zastrzeżone. Specifica jest znakemi handlowym interplay Entertainment Core. Warystkie prawa zastrzeżone.

Koniec Wkuwania



EduROMy to najnowocześniejsze programy komputerowe realizujące ideę elektronicznych podręczników. Można z nich uczyć się najważniejszych przedmiotów w gimnazjum i w szkole podstawowej. Setki interaktywnych prezentacji pozwalają momentalnie opanować to, co wymagane jest w szkole.

Biologia 🕏

EduROMy gwarantują natychmiastowe dotarcie do najważniejszych informacji oraz przygotowują do klasówek i egzaminów.

Wszystko to, co kiedyś było trudne i niejasne, nagle staje się łatwe i zrozumiale.

Strefa G (gimnazjum): język polski, matematyka, biologia, chemia, geografia, fizyka, historia

Strefa P (szkoła podstawowa): język polski, matematyka, przyroda, historia i społeczeństwo









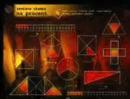






www.ydp.com.pl









Informacje i zamówienia: Young Digital Poland S.A., tel. (058) 349 44 44, fax (058) 349 44 11, e-mail: ydpmm@ydp.com.pl